Otaku
press
#1
DOSSIER HAYAO MIYAZAKI
3X3 EYES
Ultimas noticias, reseñas, y mucho, mucho mas...
250 ptas

# SUMARIO



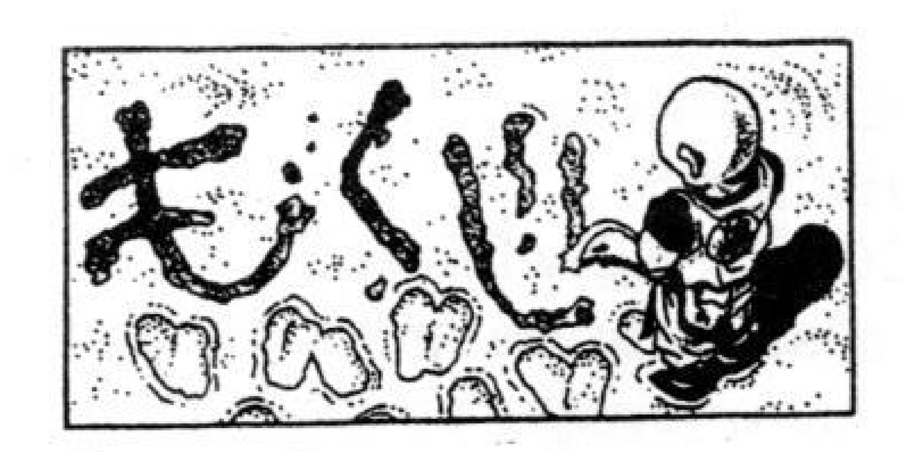


# #1

## *en mangas de camisa...*

Ya se que os parecerá increíble, pero ..¿sabéis que tenemos más mangas aquí que en los Estados Juntitos? Que sí hombre que sí... Comparativamente, allí apenas son unos cuantos mangas ante la marabunta de Marvel, DC, Image y demás. Aquí, sin comparativamente, se publican más mangas que títulos de DC...
A lo que vamos, que si hay tanto manga, hace falta que existan manos inocentes (sic) que escriban loas y horrores de los niños de ojos grandes que invaden nuestro país, ¿y quiénes mejor que nosotros, sabios conocedores (¿¿¡¡??) de las delicias de los tebeos japoneses para hacerlo? Oséase, que vais a tener que aguantarnos, porque pensamos dar la vara durante mucho, mucho tiempo...

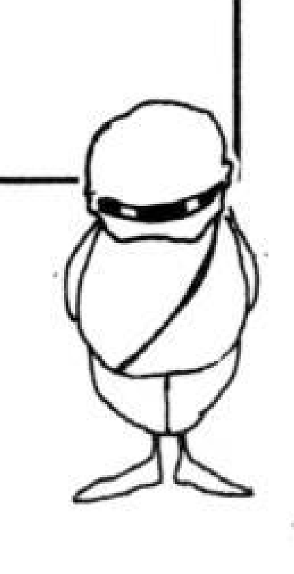
PASO, que vamos .....







**OTAKU PRESS** es una publicación de Lib. Imágenes sin demasiado ánimo de lucro. (y aunque lo tuviéramos...)
Pone lo que hay que poner: *Vicente Cuenca*
Se rien de él y llora desconsoladamente: *Álvaro Pons*
Mira que lo soltamos...: *Jorge Riera (redactor-sargento)*
No paran de dar la vara: *Edén, Miguel Angel Hernández, Salvador Pérez, Jorge Riera, Alejandro Serrano, Rafael Sousa, V. Tornasol, Alberto Zahonero*
Juegan con los ordentrices: *José Luis Viadel , Jacobo y Álvaro Pons.*
Pone el buen humor: *Teresa*
Dibujan de la hostia:*Javier Sánchez, Jano*
Distribuye: ***Librería Imágenes.** Pelayo,14. 46007 Valencia .*



# NOTICIAS OTAKU

## ESPAÑA

Se dice, se cuenta, se rumorea....

- que ediciones ***ZINCO***, escamada con su línea de DC comics books superhéroes ha decidido arriesgar gran parte de su presupuesto es esto de los mangas japoneses y en la pasada edición del Salón del Cómic de Barcelona comenzó a tomat contacto editorial con la reconocida editorial ***KADOKAWA SHOTEN***. ¿tendremos a las **CLAMP** en los quioscos en breve? Dios dirá...

- que **EL VIBORA**, la revista por excelencia de ediciones ***LA CUPULA*** publicará en un futuro no muy lejano **FIREBALL**, otra de las historias cortas de **OTOMO** ¿Será tan mala como MEMORIES?.

- Próximos lanzamientos de ***PLANETA AGOSTINI***:

**3x3 OJOS** de Yuzo TAKADA (Ver Preview)
**DR SLUMP** de Akira Toriyama
**GOKU, INVESTIGADOR PRIVADO** de Buichi Terasawa
**PINEAPPLE ARMY** de Kazuya Kudo y Naoki Urasawa

- **ORO FILMS**, la bienaventurada distribuidora de la ya cult-movie, **AKIRA**. ha conseguido adquirir recientemente los derechos de comercialización de una importante cantidad de títulos, mayoritariamente pertencientes al extenso y jugoso catálogo de U.S. MANGA CORPS, clara catalizadora de gran parte del mercado del anime japonés en los USA. Los títulos ya negociados son los siguientes:

THE FIST OF THE NORTH STAR
DOMINION
ODIN
PROJECT A-KO
VENUS WARS
PORCO ROSSO y DORAEMON

son otras de las obras de futura distribución en nuestro país, fuera del extenso catálogo ya comercializado en los USA.




## USA

**The Guyver**, el prodigado manga de **Yoshiki TAKAYA**, repetidamente ensalzado debido a sus continuas apariciones animadas y a su desmerecidamente famosa versión fílmica con actres reales **(MUTRONICS)**, constará de una secuela dirigida por Steve WANG (KUNG FU RASCALS), el cual ha prometido un mayor tono oscuro. A agarrarse tocan.

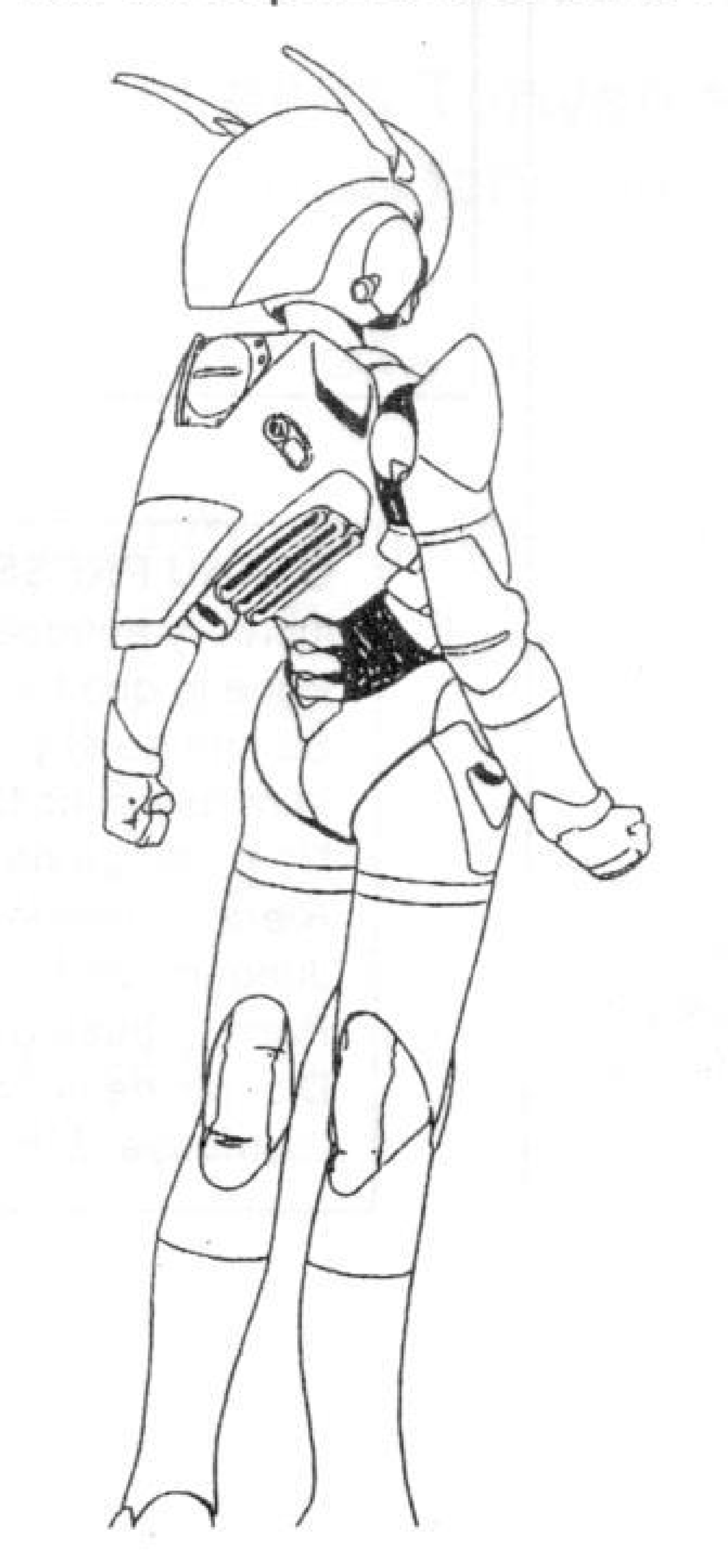
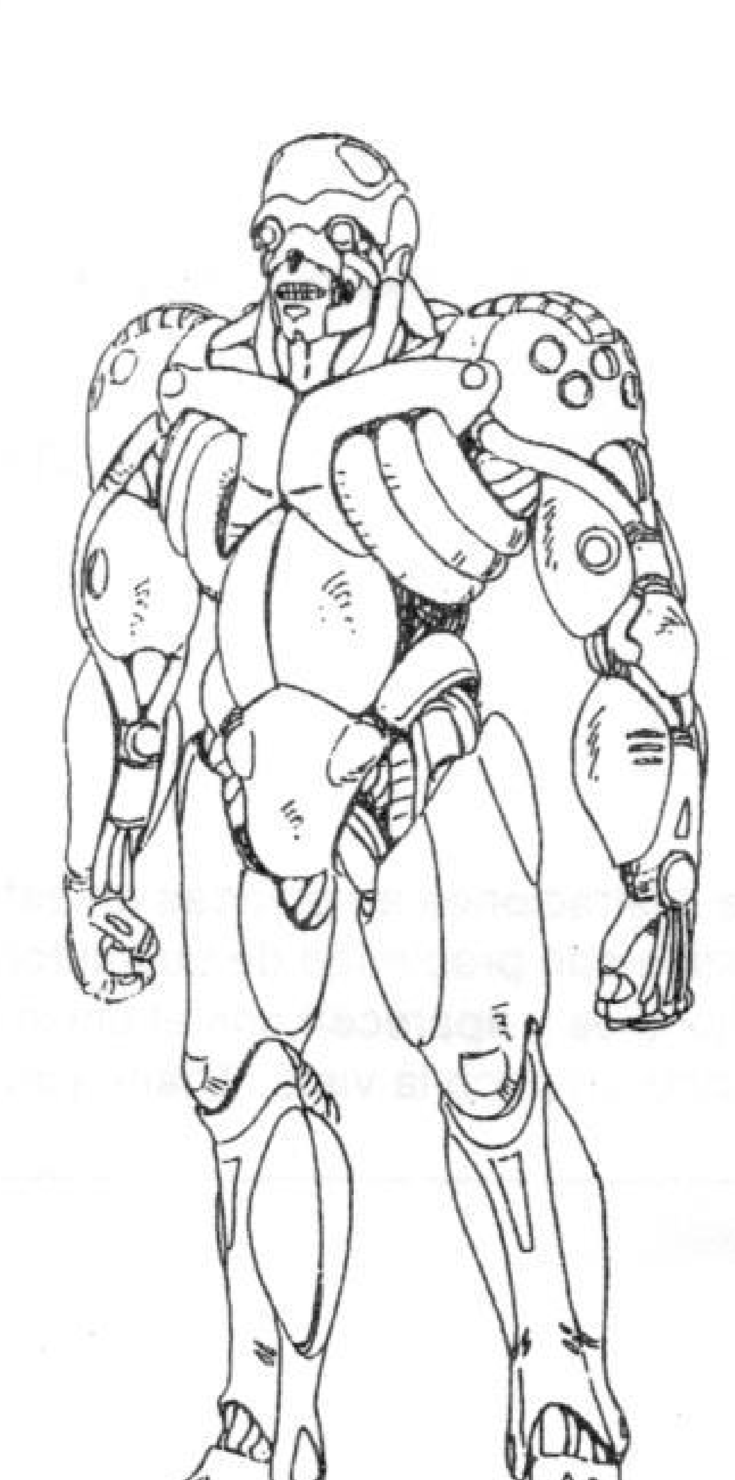




- Después de la reciente miniserie de tres números , ***HARVEY COMICS*** no ha tardado en anunciar la futura y nueva serie regular de **ULTRAMAN**. La serie mantendrá a **ERNIE COLON y DWAYNE MCDUFFIE** a los lápices y guión respectivamente, mientras que las portadas serán realizadas por la interesante artista **KEN STACY.**

- La encantadora y cándida princesa Nausicaä recibirá de la mano de ***TOKUMA PUBLISHING*** y su lujosa colección **"MAGICAL ADVENTURE SERIES"** una completa adaptación en novelas a todo color basadas en el clásico film.. No olvidemos que ya habían sido editadas dentro de esta misma colección las respectivas adaptaciones de **"MY NEIGHBOUR TOTORO", "LAPUTA, CASTLE IN THE SKY" y "KIKI'S DELIVERY SERVICE".**

- ***Studio Proteus*** anucia sus novedades para el 94: **Ghost in The Shell** y **Bubblegum Crisis** aparecerán en la primavera del 94 a todo color.

- *Viz* no solo se dedica al manga, ***Viz Video*** es la rama dedicada a la distribución de anime en los USA. Su ultima compra es toda la serie de **RANMA 1/2**, así como las OAVs de este personaje y **MERMAID'S WOUND**. Las cintas dobladas saldrán a la venta en Noviembre, y las subtituladas seis meses después. Anuncian además una versión dual (!!) en laserdisc para el año que viene. Para evitar tentaciones, también tienen todos los derechos de merchándising de RANMA desde camisas a llaveros. Chicos precavidos.




- Otra vez VIZ : En Noviembre cominza la colección **"Sunrise Anime Film Comics"**, donde se publicarán adaptaciones de anime al comic. El elegido para el debú es **GUNDAM 0083**, 13 numeritos a todo color por solo 4.95 $ cada uno. Respecto a las colecciones normales, anuncia **BIO-BOOSTER ARMOR GUYVER** (Octubre), **AREA 88** y **URESEI YATSURA!.**

- ***ANTARTIC PRESS*** piensa publicar para lo que resta de año:

**ALBEDO**, de Steve GAllacci, en versión a tutti colori y renumerada como ALBEDO SPECIAL#1

**BUFFALO WINGS**, de John Nunnemacher, otro drama estudiantil al uso

**FANTASTIC PANIC** de GanBear, un manga de los de verdad (no es adaptación al autentico estilo USA) con espada y brujería como tema principal.

**GENUS**, recopilando a varios autores en un intento desesperado de imitar a la gatita OMAHA.

**GOKU**, de Ippongi Bang. La tal Ippongi mezcla entre sus aficiones ser cantante actriz, escritora, modelo y en este manga narra la historia de pobre Gokuro, al que le secuestran la novia. Destrozado, se encierra en su laboratorio hasta diseñar un traje que le permite convertirse en ¡Comandante Goku! (¿de qué me sonará ese nombre?).

**HITOMI II: GEOHAMMER**, de Dave Wilson, un nuevo spinoff de NHS.

**MIGHTY BOMBSHELLS,** de Yujin Ishikawa. Una oscura raza interespacial invade la Tierra. Afortunadamente, el control hipnótico de los aliens es inoperante sobre las mujeres. El asunto comienza en Septiembre.

y un montón más que os iremos anunciando puntualmente...

## NOVEDADES USA

### ANTARTIC PRESS:

Gold Digger nº1: ¡Porque tú lo has querido! Fred Parry Ataca de nuevo a través de esta resolicitada serie regular.

MANGAZINE #25: Artículos, diseños y material inédito hasta la fecha conforman este prometido preview de la serie PROJECT A-KO. Se anuncia futura miniserie. Todo un lujo, vaya.

CHANGE COMMANDER GOKU #1: No es Son Goku, pero el amigo Ippongi Bang intenta lograr algo parecido con este quinceañero a lo Shazam!

### MALIBU:

NINJA HIGH SCHOOL: BEWARE OF DOG: Segunda edición de las aventuras de los ninjitas made in USA, cortesía del anodino BEN DUNN

### VIZ

Animérica 5 (Especial Miyazaki): Se mantiene estable esta correcta (pero poco más) revista de mangas y anime.

MAISON IKKOKKU: Nueva serie de la TAKAHASHI esta. Al parecer, la chica ha calado fuerte en los USA. Por lo demás, sólo para incondicionales.

PIXY JUNKET #1: en la tradición de Appleseed, "PURE" nos ofrece esta nueva serie limitada de seis episodios, pùblicada en Japón por la madre editorial de Shirow: Seishinsha.

SILENT MOBIUS :PART IV: Kia Asamiya, que no se está quieto el hombre, arremete de nuevo con su alegoría a BLADE RUNNER, mezclade perversión sexual y fantasmas informáticos:NUFF SAID

MOBILE SUIT GUNDAM 0083 #1: ¿Tenemos que deciros de qué va?

VENGER ROBO: El gran maestro Go Nagai con la ayuda de Ishikawa. ¿Qué no sabes quién es Nagai? ¡¡San Mazinger nos proteja!!

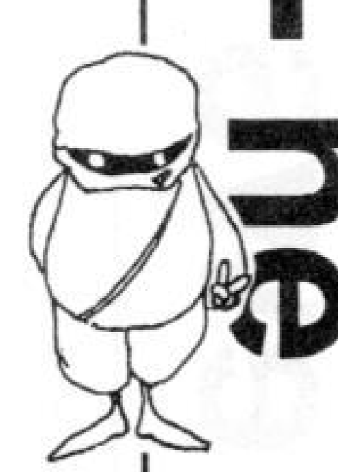
GUYVER #1: Otra de musculosos cyborgitos, que es de suponer publiquen por aquí.

### NEMESIS

ULTRAMAN #-1: ¿Un número negativo? La explicación es lógica: al éxito de la miniserie (recopilada ya en un paperback) le sigue este especial dedicado a narrar los orígenes de este famoso personaje. Ernie Colon de nuevo a los lápices. Proximamente una serie regular.







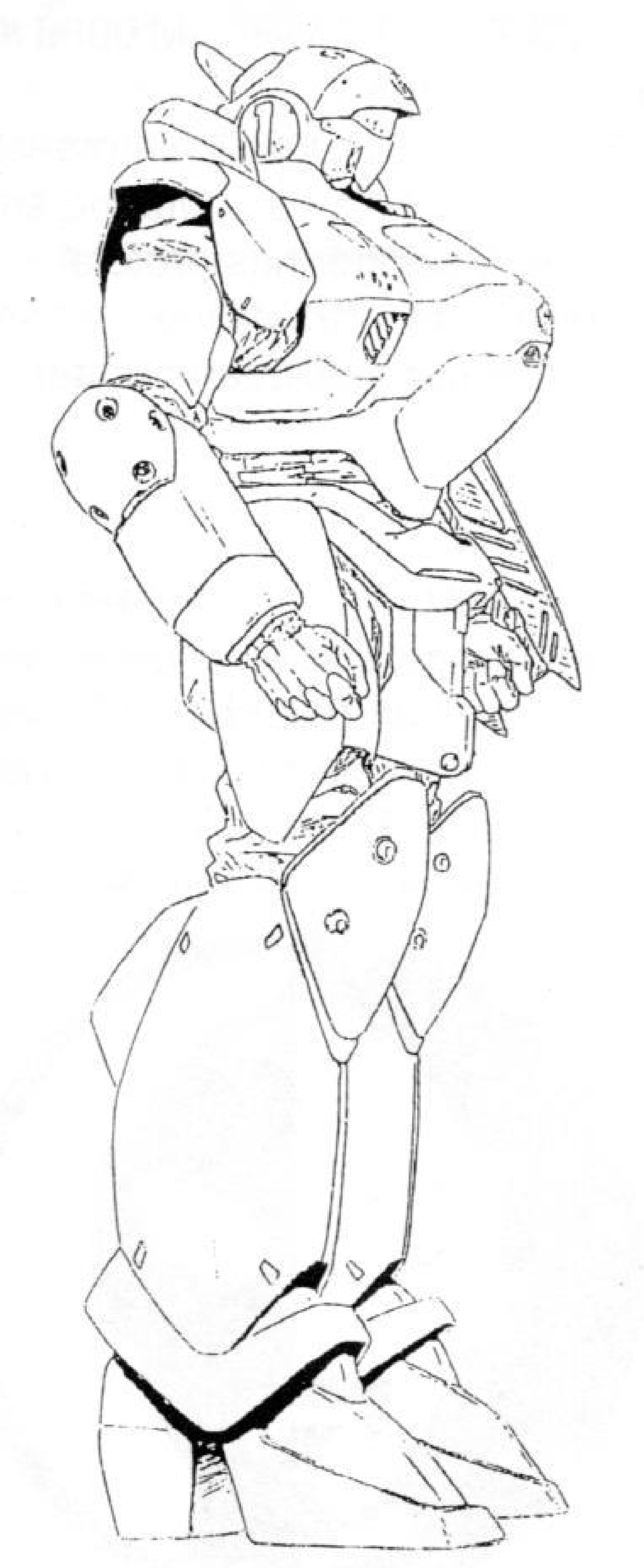
## JAPON

-Siete años después de su último trabajo, el director **YOSHIYUKI TOMINO** vuelve a la carga con una nueva serie de la saga **GUNDAM**, titulada **GUNDAM DOUBLE ZETA "MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM".** esta serie, que tomará lugar treinta años después de la serie GUNDAM F-91 tendrá como personaje principal a USSO EBIN, un muchacho de 13 años convertido eventualmente en piloto del VICTORY GUNDAM. Producido por los estudios ***SUNRISE***, el show debutó en televisión el día 2 de Abril.

- **ALITA**, la pesada manganinfa preferida del público americano y parte del nipón está a punto de saltar al mercado de la animación a través de una muy próxima versión animada en cuyo reparto se dan nombres de la talla de RIN TARO (Galaxy Express 999), HIROSHI FUKUMIYA (Locke the Superman) o AKINORI KONDO (Five Star Stories): Un auténtico plantel de estrellas de la industria del anime.

- El ***STUDIO GHIBLI***, conocido por ser el favorito del mundial animador **HAYAO MIYAZAKI**, prepara una nueva serie de televisión basada en la novela serializada en la prestigiosa revista ANIMAGE, **I CAN HEAR THE OCEAN**, obra del supuestamente reputado escritor **SAEKO HIMURO.**

- Desde este verano, la esperada secuela del **MOBILE POLICE PATLABOR** es proyectada en los cines de Japón. Tres años después del final de la primera parte, grandes sucesos han ocurrido a los personajes del film...





## UK

**DARK HORSE UK** nos presenta en este mes de Julio su nueva incursión en el fructuoso terreno del cómic Japonés, pero esta vez destinada a satisfacer a los otakus más acerrimos de las islas británicas: **MANGAMANIA**. 128 páginas (!!) componen este primer número planificado al más puro estilo de las famosas revistas niponas **NEW TYPE** o **ANIMAGE**.
**GODZILLA, AKIRA, APPLESSED** y **THE SUMO FAMILY** inician su andadura mensual, a base del resabido continuará por entregas junto a los artículos y reportajes de rigor, dedicados a las últimas novedades del manga y anime japoneses.




## HONG-KONG

-La veterana revista pirata **FAMILY COMICS**, que desde hace 11 años venía ofreciendo en Hong Kong gran cantidad del desconocido material manga, ha sido finalmente cancelada debido a la supuesta adquisición por parte de la ya conocida en estos lares , **JADEMAN COMICS**, de los derechos de copyright de gran cantidad de los mangas que eran publicados por FAMILY, precursora de obras tan significativas como **YAMATO, URUSEI YATSURA** o **DR. SLUMP**.

-¿Alguien recuerda aquél delicioso film mezcla de musical, fantástico, comedia, acción y romanticismo titulado explícitamente UNA HISTORIA CHINA DE FANTASMAS? Pues bien, parece que la continuación de esta serie de películas (dos secuelas) será finalmente realizada en anime por la productora de Hong Kong TSUI HAK. Próximo estreno en 1994.

# OPINIÓN

## *CONFESIONES DE UN MANGAMANIACO.*

*ACTO FINAL*

Erase una vez, en un no tan lejano y mágico reino, que cierto lector de mangas, que no cómics, uno cualquiera, quizás algo más sencillo (intelectualmente hablando) que sus compañeros mangamaníacos y normalmente eterno buscador incansable de la continua superación de sus insuficiencias psíquicas, por medio de la ya habitual identificación de la filosofía oriental y el semiarte nipón, pues érase este torpe lector, pobrecito él, fan del moliné y del Kenshiro, duro de mollera , francamente que sí, irreconciliable con el 9º arte y especialmente magnánimo cono los dibujitos japones: son más adultos.

Y nos resulto rencoroso el mangamaníaco. No perdonó al Martín y compañía los fallos de adaptación. E indagó nuestra estrella, y se dió cuenta ... parece mentira, se dió cuenta. ¿El destino? ¿La suerte? ¿La subnormalidad?, sólo Dios tiene la respuesta.

Y el mangamaníaco dejó de serlo, porque sí: dejo de serlo.

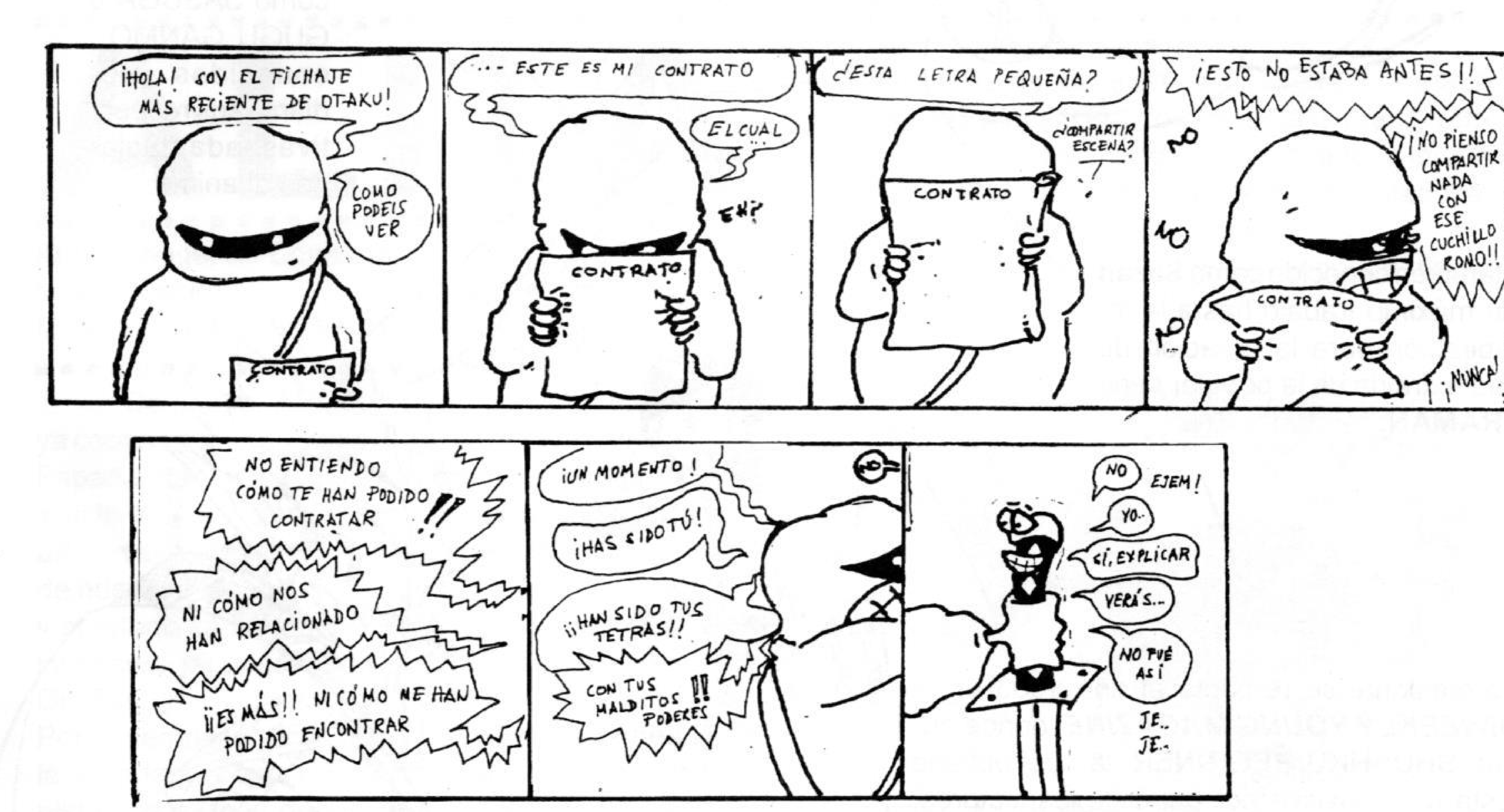
irónica la cosa: parecía más feliz (y listo ) nuestro chico ¿raro no? Descubrió nuestro personaje cosas menos malas que de costumbre, e incluso llegó al extasis visual, que no carnal, al poder disfrutar del arte de McKay, la sabiduría de Giménez o los placeres de Hergé.

Y es que coño, mientras el mangamaníaco que había dejado de serlo , pretendía alcanzar las cotas más altas de las establecidas por sus retrasados compañeros, ellos proseguían ensalzando su particular subgénero (por si fuera leve la empanada), humillando a nuestro aficionado, apuñalándole por la espalda, a sangre fría, huyendo más tarde, todos ellos carne de correo, habitantes de la zona de los mangas, alardeando de su despotismo ocultado... y allí quedó el mangamaniaco (que murió dejando de serlo), tumbado en el frio suelo en un extraño rictus de arrepentimiento , víctima de su propio mentor complice de los CRYING FREEMAN. Y allí quedó, con un WATCHMEN entre sus manos.

P.D. Nadie asistió a su entierro. Ni son GOKU,ni SPOCK, ni TETSUO, ni NAUSICAÄ. Nadie.

* Dedicado a todos los que han hecho posible esto y lo otro: mis mangamaníacos favoritos y a mi mismo , que nunca he dejado de serlo.

Con Nostalgia, Jorge Riera.






news - news - news - news - news - news - news - ne

# LO QUE SE NOS VIENE ENCIMA...




**Sin lugar a dudas, la futura publicación de la interesante y curiosa serie 3x3 eyes por parte de la irregular y ya habitual PLANETA de AGOSTINI COMICS viene a ser un pequeño oasis en el actual y desolador panorama editorial del cómic japonés en nuestro país. Por esto y más, 3x3 eyes se convierte en la candidata perfeca para nuestra primera anticipación de "lo que se nos viene encima ". Hela aquí, querido lector, en todo su exclusivo y fresco esplendor...**

***Jorge Riera***

-**Yuzo TAKADA** nació en Tokio el 21 de Marzo de 1963. Su verdadero nombre es Yuji TAKADA fue cambiado intencioandamente por el consejo de su tío especialista en predecir el futuro a través del nombre de las personas.

- El maestro de TAKADA fue Fujimiko MOSON, autor de obras como SASUGA o GUGU GANMO , conocidas mediante sus respectivas adaptaciones al anime.

-3x3 Eyes (también conocido como **Sazan Eyes**) es su máximo trabajo hasta la fecha. La inspiración para la creación de esta serie fue extraida de la popular serie de **TV ULTRAMAN.**

-Su debut profesional se remonta al año 1983 en la conocida ***BIWEEKLY YOUNG MAGAZINE***, donde publica su serie **SHUSHKU BEGINNER**, la cual obtiene una respuesta muy positiva por patre de los lectores, siendo posteriormente dotada de una propia regularidad dentro del ya mencionado ***YOUNG MAGAZINE***.



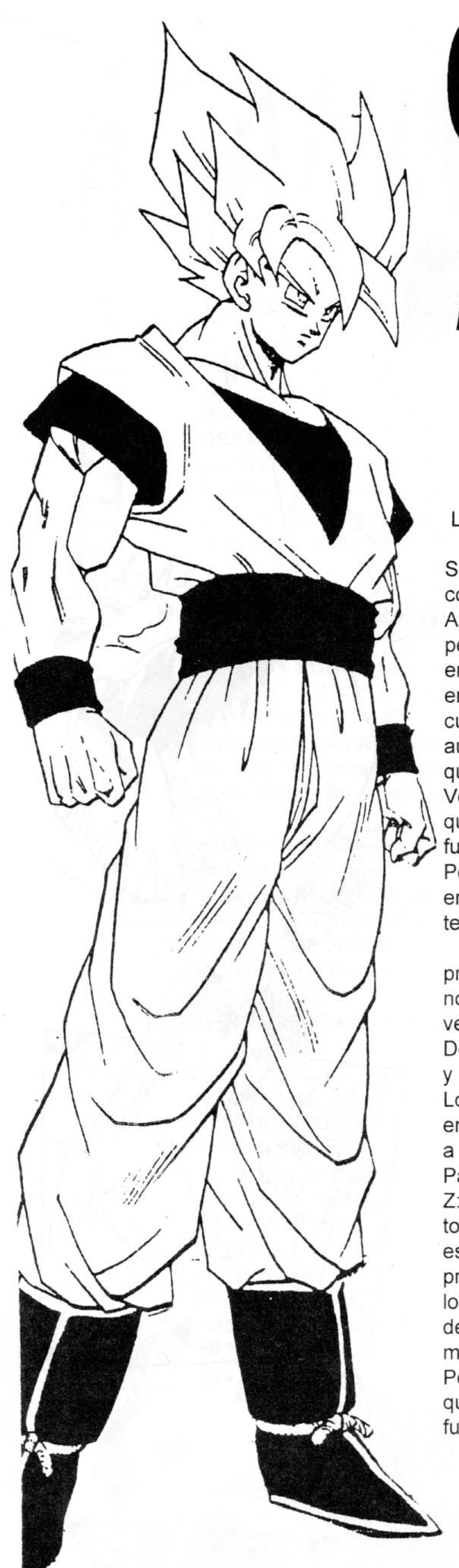

-La versión americana de **3x3 eyes** sería correctamente realizada por el veterano y proefsional Studio Proteus, junto a la pequeña editorial independiente Innovation, en una sencilla pero efectiva miniserie de cinco números.

- "Durante una charla en el tercer curso del instituto, el profesor me preguntó que quería hacer en el futuro, y yo le respondí: No tengo ninguna duda, seré dibujante de comics. esa fue la primera vez que declaraba abiertamente mis intenciones".

- La premisa argumental de **3x3 Eyes** nos narra las aventuras de **YAKUMO,** un joven y simpático estudiante japonés que junto a PAI, la última representante de una milenaria raza de tricíclopes inmortales, buscarán incansablemente la forma de deshacerse de los longevos poderes de la desdichada PAI.

- La que en un principio pretendía ser una historia similar a las de **HAYAO MIYAZAKI**, consta en la actualidad de alrededor de una quincena de tomos recopilatorios. **3x3 eyes** es una auténtico manga besteseller en su país de origen.

# CLUB DE FANS DE AKIRA TORIYAMA



DRAGON BALL
ドラゴンボール

LA HISTORIA.

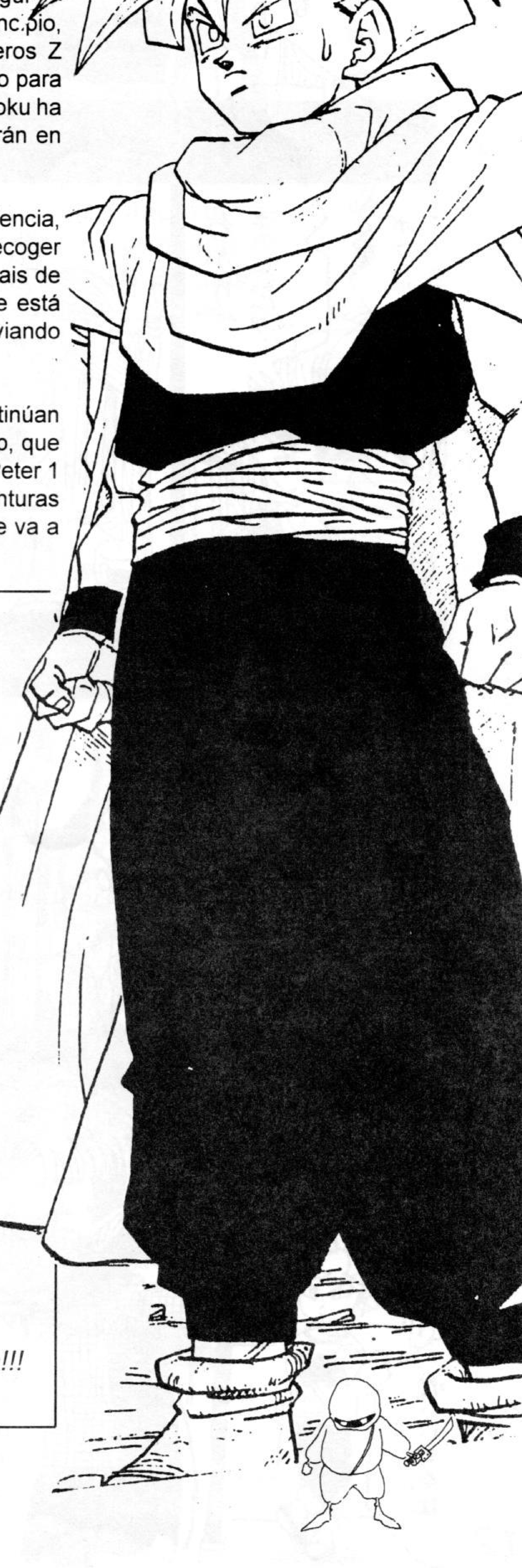
Sei, tras haber absorbido a C17 y C18, se ha transformado por segunda vez y convertido en un monstruo totalmente invencible.
A pesar de las pocas posibilidades que parece tener, Krilin se enfrenta contra él, pero no puede hacer nada y es Vegeta de nuevo quien retoma el combate. La encarnizada lucha parece no tener fin y, a lo largo de la batalla, hay un momento en el que Vegeta lanza un potente ataque con el que arranca un brzao y medio cuerpo a Sei. Con este ataque parece que el enemigo se debilita y las esperanzas aumentan pero Sei, que posee células de Junior, regenera todo el trozo de cuerpo que le faltaba y se dispone a acabar con su contrincante. A partir de este momento Vegeta es masacrado por Sei hasta casi materle. Entonces, Torancs , que no quiere volver a crecer sin conocer a su padre, se transforma en un ser mucho más fuerte que un superguerrero y, lleno de odio, ataca al terrible monstruo.
Por otra parte, Son Gohan ha completado su entrenamiento y ya puede convertirse en superguerrero, mientras que Son Goku ha adquirido una fuerza que parece no tener fin.

Sei, que también posee células de Goku, adquiere fuerza ilimitada y prosigue el combate con Torancs. En ese momento, Torancs se da cuenta de que no pude vencer a su adversario por lo que revela una serie de secretos que ya veries en la serie televisiva.
Después del un combate incabado, Sei desaparece despidiéndose hasta un nuevo y no muy lejano reencuentro
Los guerreros Z se unen y se retiran a la espera de un nuevo ataque por parte del enemigo. Se han llevado consigo a C16 y los han reprogramado para que combata a partir de ahora a su lado.
Pasa el tiempo y Sei parece haber tenido una idea para enfrentarse a los guerreros Z: se ha encargado de construir un nuevo estadio para que se realice en él un nuevo torneo de artes marciales. Para informar a los futuros contrincantes, se dirige a la estación de emisión de TV de la ciudad y, después de haber matado a los presentadores del noticiario, comunica por TV a los ciudadanos que, a nos ser que los guerreros Z se presenten en un plazo establecido para luchar contra él, destruirá todo lo que se interponga en su camino . Para demostarlo, destruye media ciudad con una enorme explosión.
Por fin le toca el turno a los dos superguerreros de élite, Goku y Gohan que, al igual que Sei, parecen tener también una fuerza ilimitada.¿Serán lo suficientemente fuertes para acabar con él después del fracaso de Vegeeta y Torancs?.




Salvador Perez Cuñat
Club de Fans Akira Toriyama.

# NOTICIAS



Se leen varias noticias equivocadas acerca del final de Dragon Ball por algun fancines y hay que aclarar varios puntos antes de que vaya a más: En un principio, Dragon Ball no se ha acabado en Japón. Las áventuras de los guerreros Z continuan en la publicación semanal Shonen Jump y aún queda argumento para varios tomos más y bastantes capítulos de TV. También se dice que Son Goku ha muerto. Bien esto ya lo leereis en los próximos resúmenes que aparecerán en Otaku Press, pero tranquilos que Son Goku no desaparece totalmente.

Todos los socios del Club de Fans de Akira Toriyama que residais en Valencia, podeis pasar por IMAGENES COMICS (C/Pelayo 14 Valencia) para recoger vuestro carnet y el material que se os dejará allí. Para aquellos que no seais de Valencia, el carnet y el material os llegará periódicamene por correo. Se está haciendo fancine del club, en el que podeis participar todos los socios enviando artículos, dibujos o ideas que tengais al respecto.

Akira Toriyama y su equipo Bird Studio están de nuevo en pleno auge: continúan publicando Dragon Ball en Shonen Jump, han retomado la serie Dr. Slump, que publican en Virtual Jump, donde han comenzado una nueva serie , Dub &Peter 1 y acaban de estrenar en ( adivinais) Virtual Jump "Go ! Go! Ackman", las aventuras de una familia de vampiros que viven en la actualidad . (no veais como se va a cotizar Virtual Jump en los quioscos y librerias especializadas).




**GO! GO! ACKMAN**

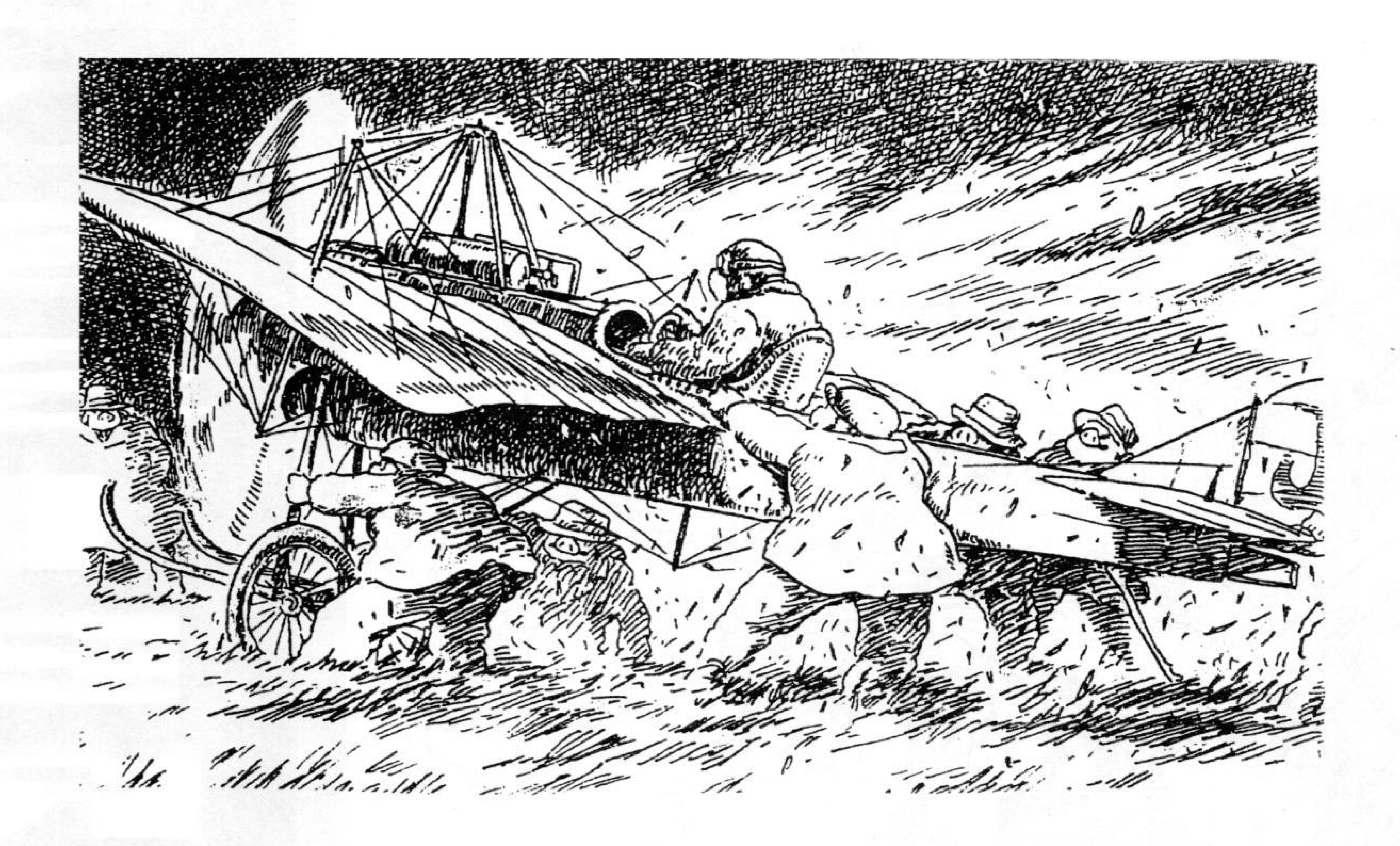
Akira Toriyama estrena serie en la publicación Virtual Jump. Esta nueva obra presenta desde un punto de vista humorístico la vida no muy cotidiana de una familia de vampiros en una ciudad actual en la que correrán diversas y controvertidas aventuras. Con esta obra, Tori vuelve a sus orígenes mostrando de nuevo esa faceta como mangaka que lo lanzó a la fama, un dibujo sencillo pero con estilo y unos guiones llenos de gags.

Salvador Pérez Cuñat

# DOSSIER MIYAZAKI

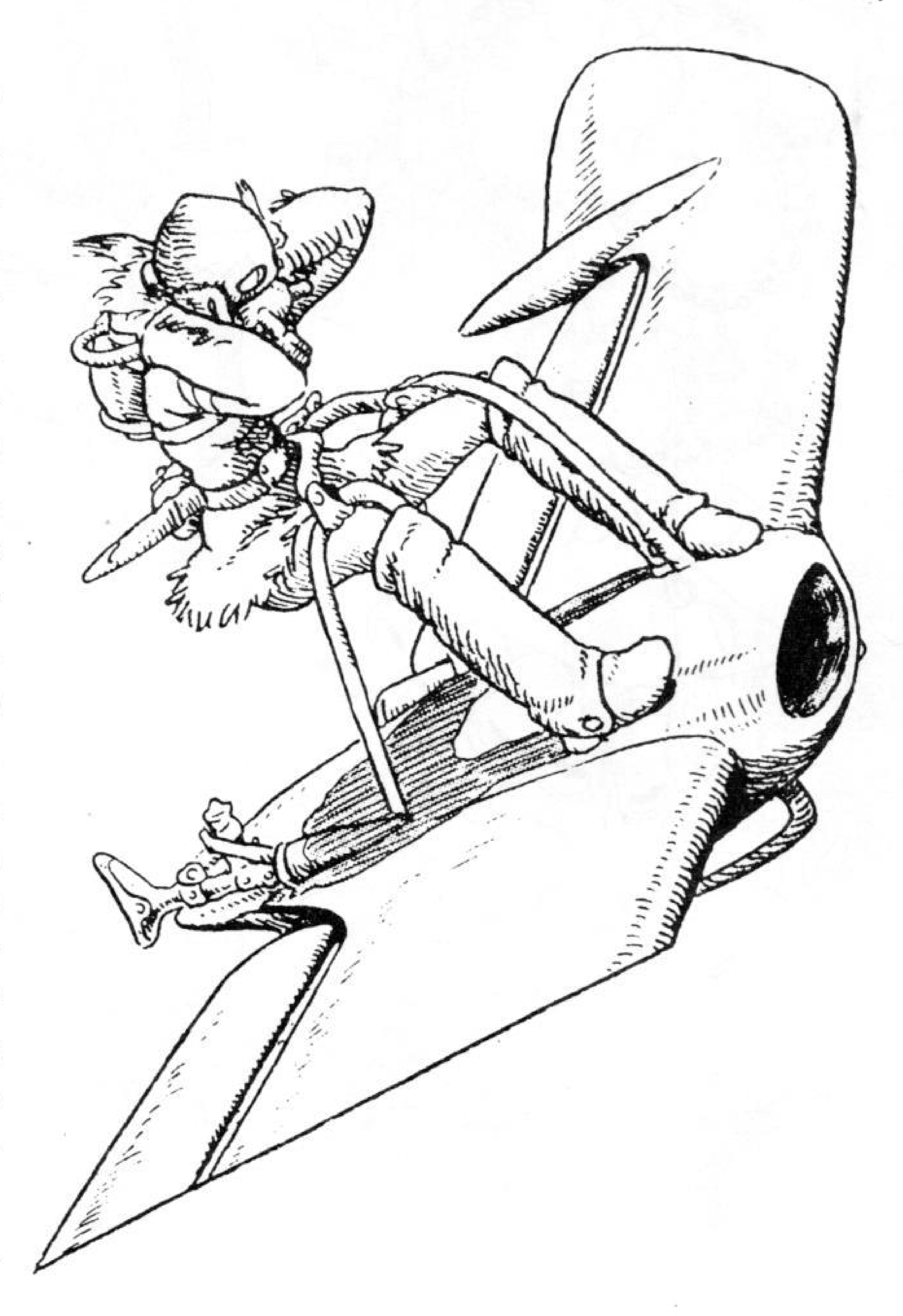






Si de entre todos los autores japoneses tuviéramos que escoger alguno que destacara por su maestría y saber hacer, seguramente muchos elegiríamos a Hayao Miyazaki, uno de los grandes nombres, tanto en el manga como en la animación, campos que ha cultivado con igual y exitoso resultado. Miyazaki es un artesano que elabora sus historias partiendo de conceptos totalmente diferntes a los de otros reputados mangakas. Con un estilo artístico detallado y preciosista y con una técnica narrativa más perfeccionada, este autor utiliza unas premisas en sus obras que en ocasiones circulan contra las establecidas en el panomara actual. En sus obras no encontraremos "nenas ligeritas de ropa porque si" ni descuartizamientos ni acribillamientos en masa, olvidaos de eso, Miyazaki apuesta por una mezcla de aventuras a la vieja usanza, misterio, amor y ternura que pocos aficionados podrían resistir y aunque en ocasiones puede resultar demasiado lacrimógeno, este no es motivo para dejarse arrastar por su historias de buenos y malos. Y ahora dejemos paso al dossier de un autor que se alza como un gigante en el horizonte del manga y la animación. Damas y caballeros, pasen y vean...

Miguel Angel Hernández Gadea.



# BIOGRAFÍA

***Hayao Miyazaki*** nació en AKEBONO-CHO, un pequeño pueblo situado en el distrito de Bunkyo-Ku, en Tokio, el 5 de Enero de 1941. *Hayao Miyazaki* se traslado a la ciudad de Kanuma entre 1944 y 1946, debido al negocio que regentaba su familia, una fábrica de aeroplanos.

Desde 1947 a 1952, *Miyazaki* realiza sus estudios elementales en el colegio Eifuku y , a partir de este momento, pasa por varios centros hasta graduarse en 1963 en la Universidad de Gakushuin. En 1964 comienza a trabajar en la ***TOEI animation***, donde lleva a cabo su primera serie , **WOLF BOY KEN** y en 1965 forma equipo con *Isao Takahata* y realizan **Prince of the Sun.** El equipo se consolidó con la unión de *Yoichi Otabe*. En ese mismo año, Miyazaki contrae matrimonio con ***Akemi Ota***, que había trabajado en Prince of the Sun junto al equipo *Miyazaki/Takahata.*

En 1969, trabajan juntos en **THE FLYING GHOST SHIP.**

La familia Miyazaki se traslada a la ciudad de Tokorozawa en 1970 y, en 1971, deja la TOEI y junto a su equipo trabajan para ***A-PRODUCTION***, dejando la empresa dos años más tardes para entrar en ***ZUIYO PICTURES.***

Tras varios años, Miyazaki se consolida llegando a ser productor y crear, en 1984, el estudio ***SUGINAMI-KU***, junto a su inseparable colaborador *Takahata.*

Salvador Pérez Cuñat.

# MANGAS



**1970:** Sabakuno Tumi (people in the Desert) Serialización en Shonen Shojo Shinbun, bajo el seudónimo de Akitsu Saburu.

**1982:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Feb-Dic)

**1983:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Ene-Jun)
El viaje de Shuna . Publicado en la serie Am Ju Ju de Animage (junio)

**1984:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Ago-Dic)

**1985:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Ene, Feb, Abr, May)

**1986:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Dic)

**1987:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Ene)

**1989:** Nausicaä of the Valley of the Wind I. Adaptación por Studio Proteus. Siete números mensuales .Viz Comics (USA)
Zassou Nooto Hikoutei Jidai (The age of hidroplanes) Revista Model Graphix (ante cedente directo de Porco Rosso)
Nausicaä of the Valley of the Wind II. Adaptación por Studio Proteus. Cuatro números mensuales .Viz Comics (USA)

**1990:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Edición en trade paperback. Cuatro tomos bimestralesViz Comics (USA)
Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Abr-Dic) Se incluyen cinco capítulos perdidos.

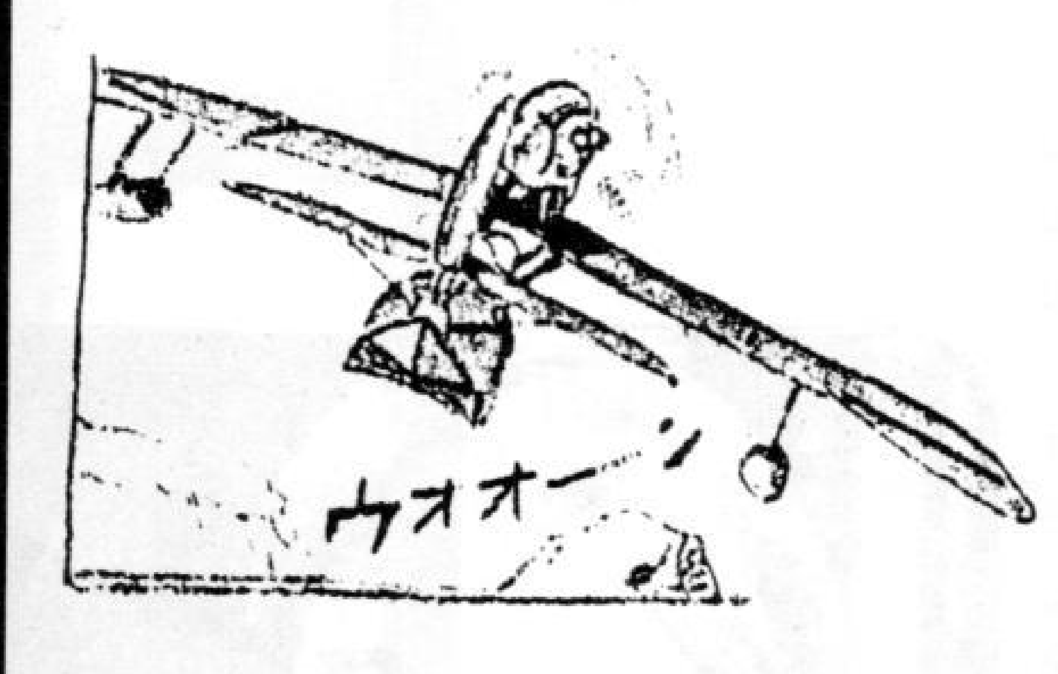
**1991:** Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Ene-May)
Introducción al mundo de Porco Rosso, reeditada en Animage (cinco páginas)

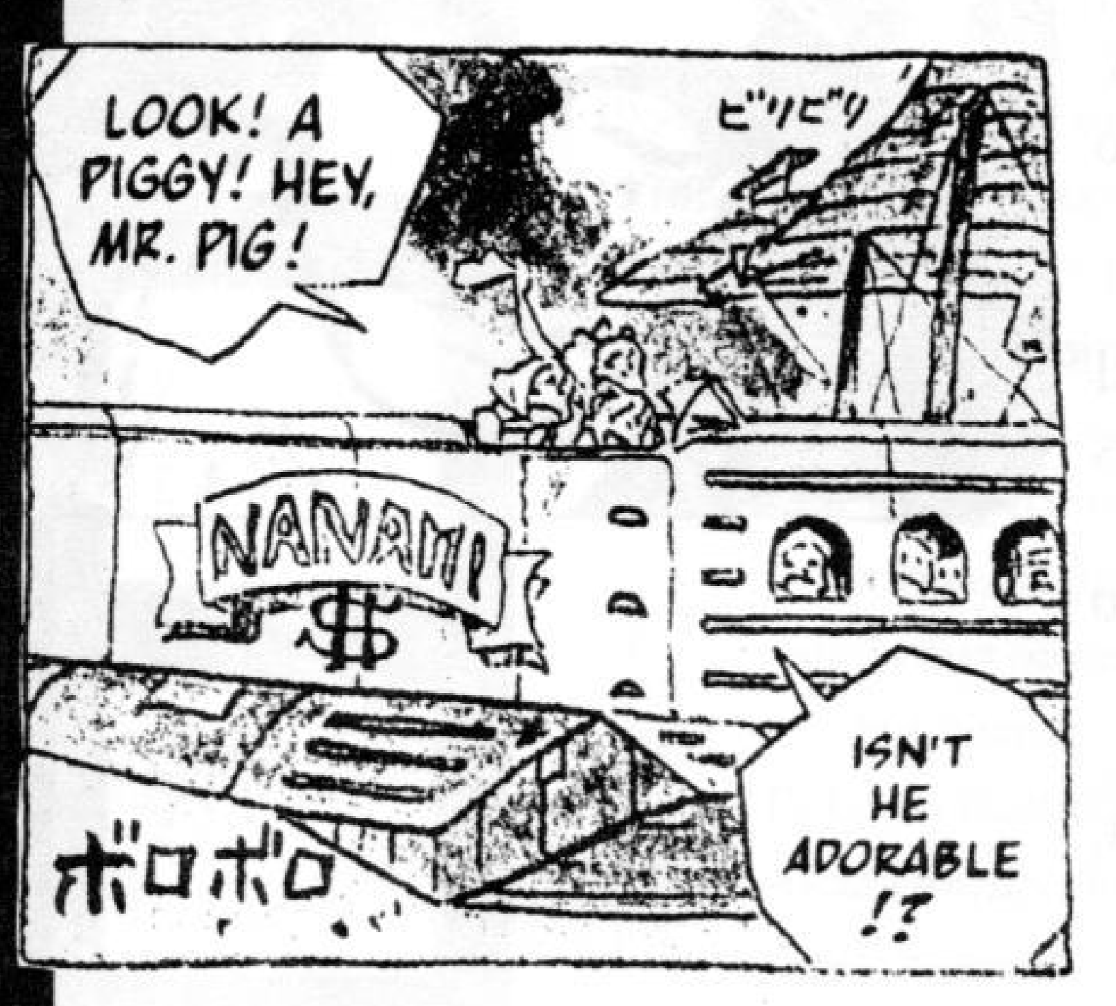
**1992:** The age of hidroplanes. Mangazine #17 y 18 (Antartic Press). No se finalizó por presiones de Viz.

**1993:** Nausicaä of the Valley of the Wind III. Tres números mensuales .Viz Comics (USA)
Nausicaä of the Valley of the Wind . Revista Animage (Mar-¿?)



# ENTREVISTA: *HABLA HAYAO MIYAZAKI*










**OTAKU PRESS.**: *La mayoría de las personas españolas piensa que la animación es para niños.¿Qué es lo que piensa de esto?*

**Hayao Miyazaki**: En Japón existe una gran cantidad de adultos que ven esta películas, pero yo pienso que la animación siempre es mejor cuando la audiencia está compuesta por gente joven. Hay compañías en Japón que hacen animación para adultos, pero todos piensan que adultos significa cuerpos desnudos, por eso, la animación producida para adultos suele caer en la mediocridad.

**OP.** *Mr. Miyazaki, hablando ya en concreto de sus películas ¿Puede contarnos cuando empezó **LAPUTA** y como se le ocurrió la idea?*

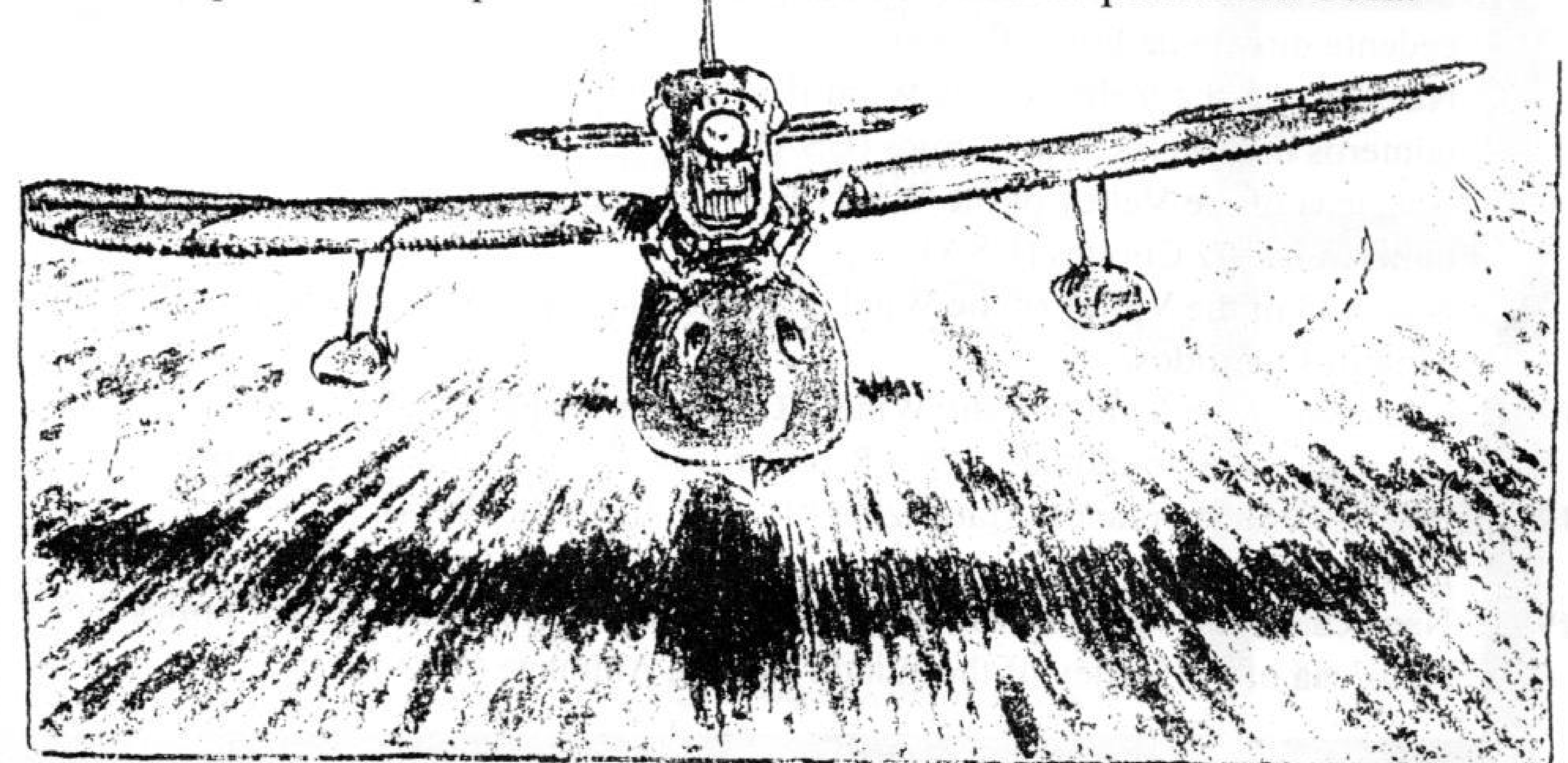
**HM:** Honestamente, fue porque tenía que hacer una nueva película y entonces decidí complacerme a mi mismo, decidiéndome finalmente por **LAPUTA.** Siempre había deseado hacer una película acerca de una ciudad voladora o flotante en el aire, puede ser que fuera por los libros que había leído cuando era joven de "Los viajes de Gulliver". Por ahora, la mayoría de la gente cree que no existen ya grandes islas desiertas en el mundo, por eso yo deseaba hacer una película con la búsqueda del tesoro como tema principal. Primero traté la idea acerca de un palacio europeo que, súbitamente, comenzaba a flotar en el cielo, pero no me gusto la idea. Entnces traté de crear la isla de **LAPUTA** siguiendo la descripción de los Viajes de Gulliver, pero sólo fue una ordinaria y aburrida isla, A partir de entonces, eventualmente comencé el proyecto hasta aquí.

**OP**: *¿Qué partes piensa que fueron las más duras al hacer la película?*

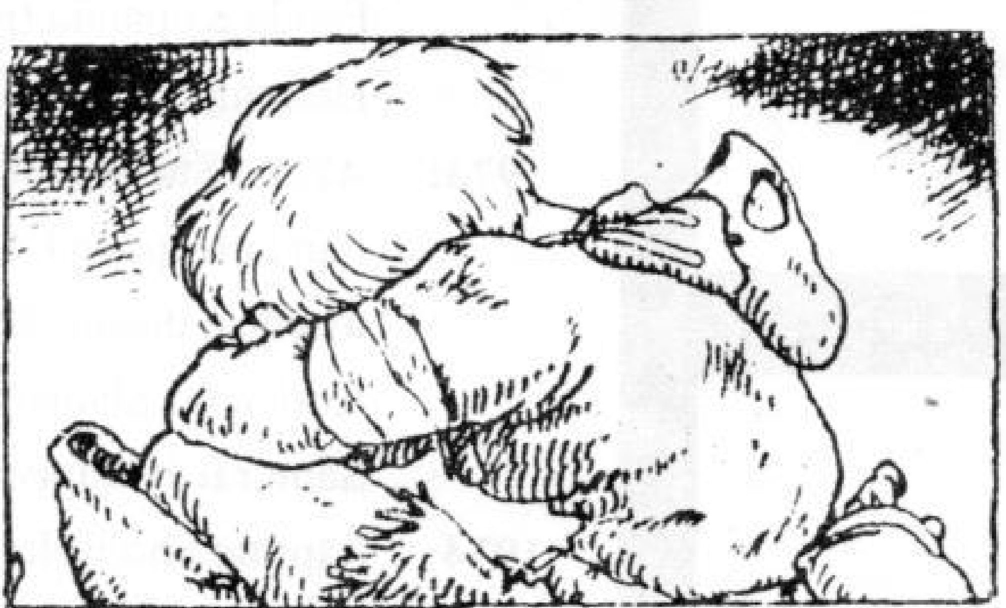
**HM:** El mayor incoveniente de la película fue que mi energía mental y física estaba en plena decadencia e incluso a veces desparecía totalmente. En esa mitad de año, yo trabajaba 14 horas al día sin descanso. Ese no era un buen camino para hacer una película, pero no tenía otra salida.

***OP:*** *No parecía que hubieras utiizado algún tipo de técnica especial de animación en **LAPUTA**, pero, sin embargo, pudimos ver varias de estas en **NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND.***

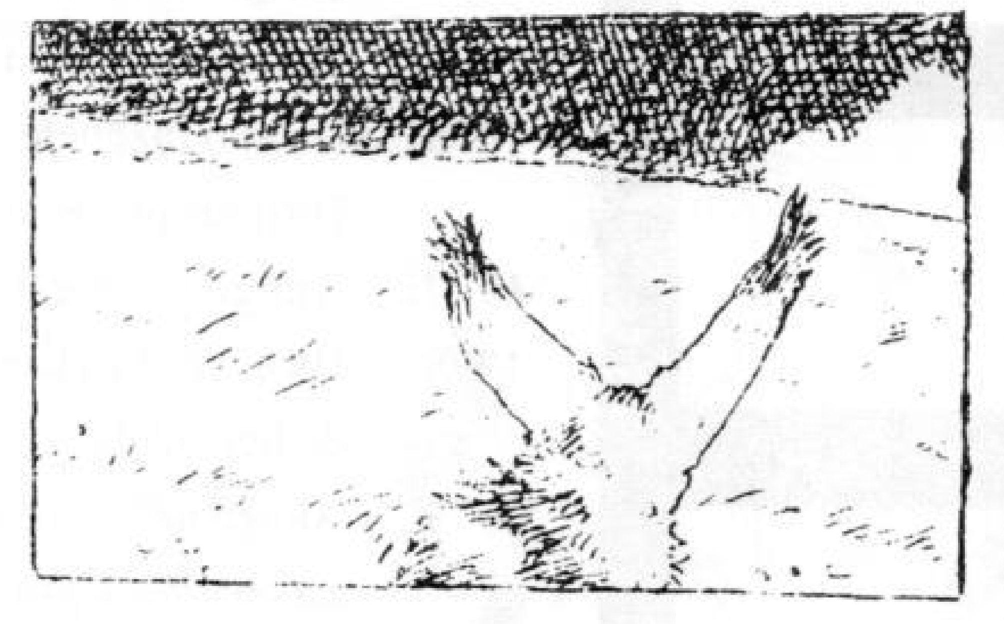
**HM:** Poseer nuevas técnicas no siginifica necesariamente que yo deba utilizarlas. El único requisito es que éstas deben saer utilizadas diligentemente. Esto es solamente cuando los métodos tradicionales no pueden representar cierta situación y en esa ocasión se utilizan técnicas especiales. En el caso de **Nausicaä**, el movimiento de los *OHMU* no podía realizarse utilizando técnicas tradicionales, por eso usamos estas nuevas técnicas. Pero esto no quiere decir que usemos una nueva técnica para cada obra.



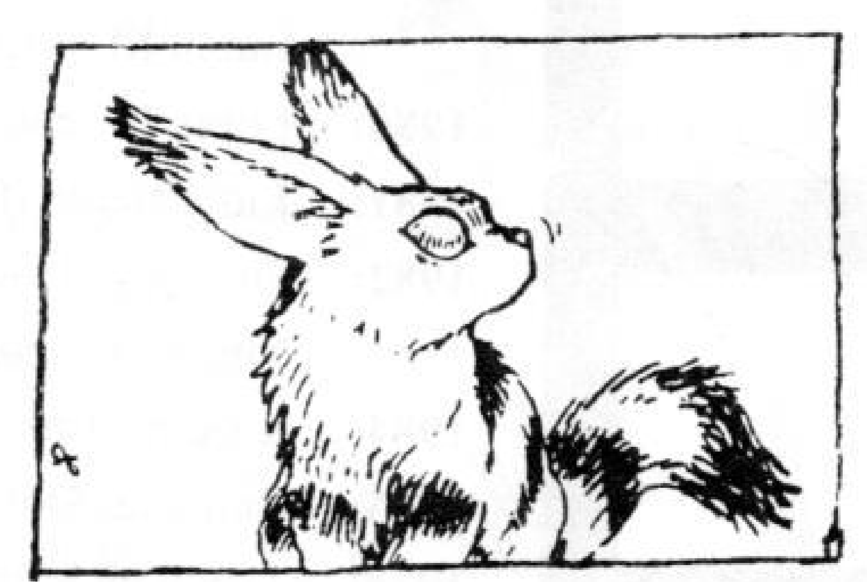




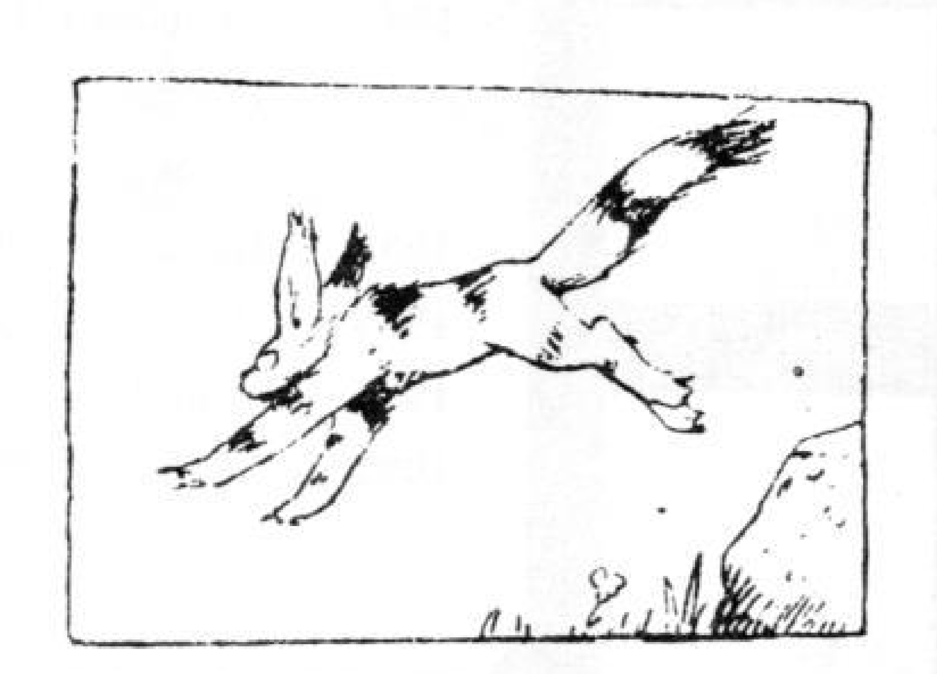
**OP**: *Acerca de su producción de 1988,* ***MY NEIGHBOUR TOTORO****, ¿Quién o qué es TOTORO?*
**HM**: Totoro es una especie de animal a la vez que un espíritu del creciemiento. Pero él no es un espíritu normal, y nadie puede entender lo que dice. Japón tiene una religión natural, y *TOTORO* es el mismo tipo de espíritu de esta religión, pero esta película, sin embargo, no tiene nada que ver con ninguna religión.
***OP:*** *En my neighbour TOTORO había una criatura como un gato y un autobús ¿Qué era?*



**HM:** ¡Eso era el gato-bús! (riendo). Lo que hace el gatobús en la película es esto: los principales personajes cabalgan en el gatobús a gran velocidad, porque él no es realmente un autobús, pero si una criatura viviente, el tiene gran cantidad de pelo y una grandes piernas. Puede correr muy rápido y la mayoría de gente siente una ráfaga de viento pero no puede ver nada.
***OP:*** *¿Ha evolucionado hacia otro tipo de cinbe de animación en los últimos años?*



**HM:** No puedo entender el por qué la mayoría de la audiencia adolescente (esos que son responsables del boom del anime), claman que mis trabajos anterioes son más divertidos. Yo lo siento, pero al parecer estoy ignorando a mi audiencia., pero eso no significa que mi intención haya cambiado, tan sólo que me estoy volviendo viejo. O sea, que el asunto es que yo soy feliz cuando escribo y dibujo acerca de estúpidos aeroplanos y tanques en revistas como Model Graphix.
***OP:*** *De todas sus obras¿Cuál considera la mejor?*
**HM:** Yo particularmente no tengo ninguna obra a la que quiera u odie más. En cualquier película siempre encontraré secciones con las que no este totalmente contento.



***OP.*** *Para terminar ¿nos podría adelantar algunos de sus proyectos?*
**HM:** Tan sólo os puedo decir que ahora estoy muy contento de mi último trabajo, **CRIMSON PIG**, ya que siempre había querido hacer algo como **BUTA NO SENHSA (PIG'S TANK)** o alguna película absurda donde mostrar mi lado más desconcertante.

*Jorge Riera*

# ANIMES

**1963:** Wan Wan Chshingura (Watchdog Bow Bow) Participa en algunas partes.
Okami Shonen Ken (serie TV, Wolf Boy Ken) Particpa dirigiendo algunos episodios.
**1964:** Gariba no Uchu Ryoko (Gulliver's Space Travels)Participación en algunas partes.
Shonen Ninja Kaze no Fujimaru (Serie Tv, Boy Ninja Fujimaru)
**1965:** Hassaru Panchi (Hassle Punch) Serie de Tv en la que partcipa como animador.
**1966 :** Reinbo Sentai Robin (Rainbow Tropper Robin) Serie de TV . Animador.
**1968:** Taiyo no Oji Hous no Darboken (Prince of the Sun) Diseño de escenarios y animación. Dirige Takahata.
Mahotsukai Sally (Sally, The witch) Serie de TV. Participó en los episodios 77 y 80.
Nagagutsu wo Haita Neko ( El Gato con Botas)
**1969:** Soratobu Yureisen (The Flying Ghost Ship)
**1970:** Himitsu no Akko-Chan (Secret Little Akko). Participó en los episodios 44 y 61.
**1971** Nagakutshitano Pippi (Pippi Longstockings) Sólo participó en la preproducción. Quedó inconclusa.
Dobutsu takarajima (Animal Treasure Island)
Ali Baba to 40 no tozoko (Ali Baba nad the 40 Thieves)
**1972:** Lupin III (Serie de TV, 23 episodios) Los episodios 6 al 13 fueron parcialmente dirigidos por Miyazaki y Takahata. A partir de aquí la dirección de los epsisodios fue realizada integramente por esta pareja.
Yuki's Sun (no se llevo a cabo)
Panda Kopanda (panda Cub)
Dokonjo Gaeru (Serie de Tv, no finalizada)
**1973:** Akado Suzunosuke (serie de TV) participó en los episodios 26 y 27.
Panda Kopanda Amefuri Sakasu no Maki (panda Cub: rainy day Circus) Idea original, adaptación, diseños, diseño de escenarios, animación.Dirigida por Isao takahata.
Kouya no Shonen Isamu (Wasteland boy Isamu) serie de TV. Animó el episodio 15.
Samurai Jyarantsu (Samuari Giants) Animación en el episodio 1.
**1974:** Alps no Shojo Haiji (Heidi: Girl of the Alps) Serie de Tv de 52 episodios. Realizó diseño de escenarios. Dirigió Takahata.
**1975:** Flanders no Inu (The dog of Flandes) Ayudante de animación.
**1976:** Haha o tazonete Sanzen-Ri (Marco: 3000 milles in Search of Mother) Serie de Tv de 51 episodios. Dirigida por Isao Takahata.
**1977:** Araiguma rascal (Rascall THe Raccoon)
**1978** Hirai Shonen Conan (Future boy Conan). Serie de TV de 26 episodios. Asumió la dirección y diseño de personajes (Isao Takahata dirigió los episodios 9 y 10)
**1979** Akage no An (Anne of green gobles) Serie de 50 episodios. Llevo a cabo los arreglos, diseño de escenarios y producción de los episodios 1 al 15.
Lupin III: Cagliostro no SHiro (Cagliostro's Castle) Guión y dirección.
**1980:** Lupin III: episodios 145 y 155 (bajo el pseudónimo de Telecom)
**1981:** Little Nemo (finalizada en 1994) Diseño de escenarios
**1982:** Sherlock Hound (después se llamaría Great Detective Holmes) Coproducida con la TV italiana. Fue cancelada temporalmente.
**1984:** Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä of the valley of the Wind)
**1985:** Neitantes Holmes (Great detective Holmes) 26 episodios. Dirigió los seis primeros.
**1986:** Tenku no Shiro Laputa (Laputa: Castle in the Sky) guión y dirección.
**1987:** Yanakawa Horiwari Monogatori (The Story of yanakawa Canal) Documental de imagen real dirigida por Takahata y producido por Miyazaki. Tenía unos cuantos minutos de animación describien do las obras del canal.
**1988** Tonari no Totoro (My neighbour Totoro) Guión y dirección.
**1989** Majo no Takkyubin (Kiki's delivery service) Guión y dirección.
**1991** Omiode Poroporo (Only yesterday) Producción.
**1992** Kurebai no Buta (Porco Rosso) Guión Adaptación y dirección

*Miguel Angel Hernández Gadea*

# RESEÑAS

## *PORCO ROSSO*

Una de las últimas producciones de Hayao Miyazaki en el campo de la animación ha sido "Porco Rosso", largometraje con el que el autor de Nausicaa o Laputa, el castillo en el aire promete volver a dejar una imborrable huella en el mundillo de la animación. La historia nos situa en el Mar Adriatico en los años 20 y nos cuenta las peripecias de un as de la aviación que es transformado misteriosamente en un cerdo-humanoide, para evitar ser utilizado por los fascistas que en aquellos tiempos campaban por toda Italia. Porco se enfrentará en su hidroavión a los pilotos sin empleo que ejercen la piratería en el mar, pero será derribado por Curtis, otro as americano que además de ser enemigo de Porco, intenta conquistar a Gina, una cantante francesa antiguo amor de juventud de Porco.y a la que todavía ama en silencio.

A partir de aquí, nuestro protagonista viajará a una factoría de Milan para reparar su aparato y alli conocerá a Fio, una muchachita de 17 años que se convertirá en su copiloto. El único objetivo de Porco será su enfrentamiento final con Curtis, y cuando este llegue, habrá más de dos vidas en juego, saliendo a la luz el pasado de Porco Rosso, o mejor dicho, del ex-teniente Marco Paggot, héroe de la Fuerza Aerea Italiana.

Esta es la historia de la última producción de Miyazaki, basada en los mangas que el propio autor publicó en la revista japonesa "Model Grahix Magazine" bajo el nombre de "The Age of Hydroplanes".

La película ya ha sido aclamada en varios países, siendo proyectada en festivales como el prestigioso "Festival du dessin anime" de Bruselas, donde fue un completo éxito.

Si bien Porco Rosso sigue con varios de las pautas habituales en Miyazaki, la película rompe ligermente con las escenas de llorera a las que este autor nos tenia tan acostumbrados, y es que, aunque desde luego las hay, han bajado en numero para dejar paso al humor que inunda la película.

Para finalizar, la gran noticia: este largometraje aterrizará por estos lares a finales de año (aunque no es totalmente seguro). Mientras, clamemos al cielo para que asi sea.

Miguel Angel Hernández Gadea



## *WARRIORS OF THE VALLEY OF THE WIND*

Básicamente, "Warriors of" versa acerca de las aventuras de una muchacha, una fémina arquetípica de el manga y el anime , un ser irreal, a medio camino entre la infancia -que refleja su rostro y se desprende de la relación con los otros personajes- que sugieren sus alardes mentales y físicos-; una princesa, hija de un anciano rey, cuyo reino se circunscribe a una ciudad enclavada en un valle, transitado por continuas corrientes de aire.

La historia se articula en torno a la confrontación de nuestra protagonista, convertida en heroina defensora de su pueblo, contra los pérfidos gobernantes de otras ciudades vecinas que, como buenos vecinos, se llevan a matar con los habitantes del Valle del Viento.

Una trama, de escaso interés, que narra los intentos de dominio de los malos sobre los buenos, adornada con unos toques ecologistas, que incluyen la aparcición de unos bichos -cruce de gigantescas orugas y ballenas de tierra adentro- con los cuales, la princesa Nausicaa establece una especie de vínculo semimístico, sirve de telón de fondo a lo que constituye la auténtica esencia de la película (y de todos los trabajos de Miyazaki que conozco): el recreamiento en la estética del movimiento.

Hayao Miyazaki, como casi todos los autores de manga/ anime que se han dado a conocer en nuetsro país, parece tener escasa cosas de interés por contar. En cambio, tiene una fijación por un elemento recurrente: la velocidad, el moviemiento veloz de los personajes a través de la página pantalla.

En su versión del Sherlock Holmer doyleniano, la base literaria es un mero pretexto, un simple escenario para la puesta en escena de sucesivas persecuciones, en todo tipo de vehículos- primitivas/os bicicletas, coches , aeroplanos,...-.Su Conan, de ambientación e inspiración verniana, viaja por tierra,mar y aire durante sus aventuras. En "Warriors of...", es el cielo el escenario escogido por Miyazaki, para que los personajes lleven a cabo su espectacular coreografía. Porque las diferencias a Miyazaki de otros autores que se recrean en la acción -compatriotas suyos o no- , es que los personajes de este se mueven con espectacularidad, con gracia y belleza incluso.

Los personajes de Miyazaki recorren distancias imposibles con cada zancada, saltan y hacen piruetas con fuerza y precisión inauditas, siempre unos puntos más allá de la capacidad real de un ser humano, pero dentro de unos límites - no se llega a la exageración habitual de los superninjas/deportistas-. Un personaje hace equilibrios imposibles con la punta de los dedos de los pies, en el extremo de una tabla sobre un foso sin fin. Otro viaja en un coche,a tumba abierta - el coche pasa sobre una elevación del terreno y ambos, vehíuclo y conductor salen despedidos hacia arriba, para luego descender y volver a acoplarse perfectamente- otro salta de un aparato volador, sin que éste se detenga, y toma tierra con ambas piernas, sirviéndole, además, el impulso del salto para emprender la carrera. Son prodigiosos atletas hiperactivos a los que, de continuo, una inapelable urgencia les impele a lanzarse, por sus propios o recurriendo a algún artefacto automotriz, a una huida-persecución -búsqueda, a velocidad de vértigo.Esto constituye la autentica identidad de Miyazaki. Este es su particular lenguaje. Y esto , el lenguaje propio, es lo que constituye a un autor, al margen de su interés.

Edén



# DOSSIER MIYAZAKI





# PANORAMA

# KODANSHA

KODANSHA

講談社

**Otaku Press!!, en su intento de conseguir ser lo más completa posible, ha concertado una serie de entrevistas con miembros de las mas importantes editoriales japonesas. esta vez le toca el turno a KODANSHA, responsable de la publicación de obras tales como AKIRA, 3x3 EYES y DOMINION EN Japón. Otaku Press!!, en exclusiva, tuvo la ocasión de hablar con Yasumitsu Tsutsumi, editor de las revistas Morning y Afternoon.**

***OTAKU PRESS!!!:** ¿ Hacia qué tipo de público destina principalmente **KODANSHA** sus obras?*

**KODANSHA**: principalmente hacia un público infantil (niños y pequeños) y generalmente juvenil. Por ejemplo, la conocida revista *Morning* está dedicada principalmente a un público de quinceañeros. Pero en general, ***Kodansha*** ofrece una amplia gama de publicaciones, en el que se encuentra lugar para todas las edades.

***O.P.** ¿Cuales son las principales publicaciones de Kodansha?*

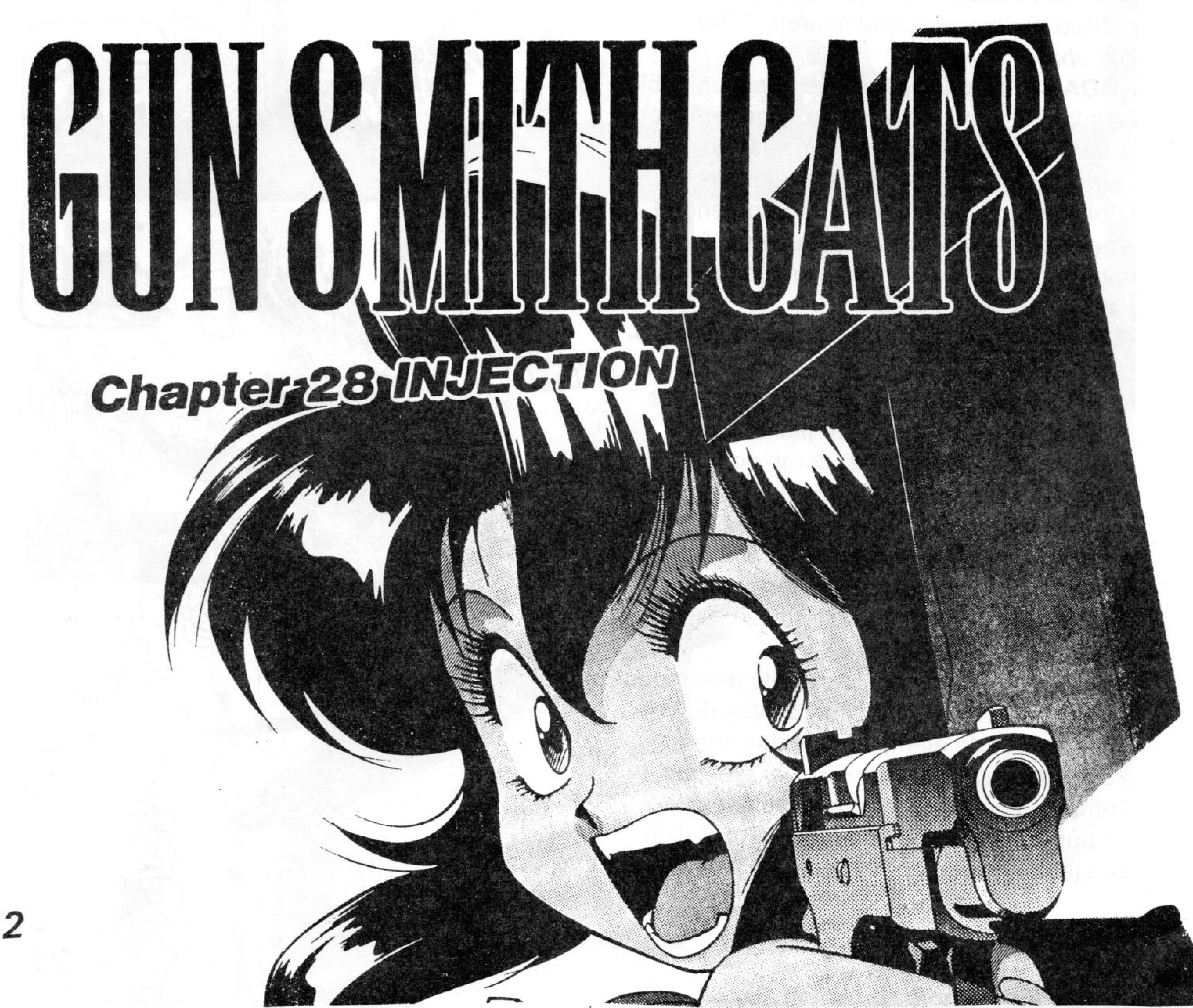
**K**: Sin lugar a dudas, la estrella de la casa es *Shonen Magazine*. Esta posee varias derivaciones o vertientes, como por ejemplo, el *Shonen Magazine weekly*, que, como el mismo nombre indica, es una versión semanal del *Shonen Magazine*, de cadencia mensual. En esta revista se dan los éxitos más fuertes de nuestra editorial.

***OP:** ¿Y las más vendidas?*

**K:** Algunas de las principalmente dedicadas a un público masculino, con tiradas de más de un millón de ejemplares. estas son *Young Magazine* y *Morning*, por ejemplo. También contamos con revistas dedicadas a un público femenino con más de un millón de ejemplares como *Nakkayoshi* o *Be Love*.



***OP:** ¿Cuándo se funda Kodansha, la editorial más potente (junto a Shueisa) del mercado japonés?*
**K**: Ya antes de la II Guerra Mundial, existían mangas como Shonen Club, que combinaba el manga con narraciones cortas. Kodansha fue la creadora de la primera revista considerada como manga, allá por el año 1961, más o menos. Se llamaba Shoganka (actual *Shonen Sunday*). Se podría considerar que comenzó la época de las revistas que se salían de la periodicidad mensual (por aquel entonces todas eran de cadencia mensual) y eran quincenales o incluso semanales.
***OP**: ¿Que les ha parecido y que ha significado el boom de Akira para Kodansha?*
**K:** Bueno, está claro quye nos alegramos mucho, ya que es una gran obra, y el hecho de que se la haya valorado en todo el mundo significa una clara victoria, ya que nosotros fuimos sus editores. Sin lugar a dudas, Akira ha sido la precursora del manga en el mundo occidental.
***OP**¿Qué nos puede decir acerca de la explosión de entusisamo que ha experimentado USA hacia los mangas?*
**K:** De todos nosotros es sabido que en Norteamérica el manga es muy famoso. Nosotros allí hemos publicado aparte de AKIRA, 3x3 EYES, un manga muy popular en Japón.
***OP**:¿Por qué no se han arriesgado tanto en promocionar el manga como Shogakukan?*
**K:** Debido a que el mercado del cómic en Japón está sujeto a una competencia muy fuerte, Kodansha ha pasado momentos muy difíciles, aunque ha intentado



sobrevivir. Es por esto que no hemos tenido el suficiente sosiego financiero ni el tiempo necesario para centrarnos en otros asuntos. Además careciamos de la estructura necesaria, estructura que hemos ido desarrollando poco a poco en otros sitios . Intentamos hacer cosas que impresionen, intentando introducir un concepto más artístico que comercial, basándonos en el intercambio humano más que en el mero afán de conseguir exorbitantes ventas.

***OP:** Actualmente , Kodansha efectúa una búsqueda de nuevos artistas fuera del Japón.¿Cuáles están siendo sus resultados ?*

**K:** El año pasado empezó la búsqueda de nuevos talentos. Se trataba de encontrar gente que estaba “enterrada” y descubrirla. No importa de qué país proceda el talento, sea de Esapaña, USA , etc. Se pensó que España era un sitio idóneo. Los resultados han sido excelentes, ya que hay grandes talentos que hacen cola para salir al mercado. Hasta la fecha hamos concedido montones de entrevista de trabajo, y se han efectuado ya 10 contratos, algunos de los cuales ya son publicados. El año que viene esperamos conseguir más éxito todavía.

*J.Riera. A.Serrano*



# ANIME AMERICA

La primera convención anual de **ANIME AMERICA**, celebrada en los pasados dias 25 a 27 de junio en el centro de convenciones de Santa Clara (California) ha supuesto todo un hito dentro del cada vez más grande mundo del ANIME y del MANGA en los USA.

**OSAMU TEZUKA**, el reconocido pionero del manga y la animación ha sido justamente homenajeado, en memoria de su pasada muerte en 1989.

LA admirable lista de invitados y demás de que ha constado la convención, supone todo un autényico plantel de estrellas dentro de esta industria en pleno auge expansional:

**HARUKA TAKACHIHO**: creador de Crusher Joe y Dirty Pair

**MONKEY PUNCH** : creador de Lupin III

**KEN'ICHI SONODA**: creador de Riding Bean y GUN SMITH CATS.

**MEGUMU HAYASHIBARA**:cantante de pop, particpa en el doblaje de Ranma 1/2 y Video Girl Ai..

**JOHJI MANABE**: creador de Outlanders y Caravan Kidd.

**ADAM WARREN**: Artista de la versión americana de Dirty Pair.

**YOSHIHIRO YONEZAWA**: Cofundador de CARTOON /FANTASY ORGANIZATion

**ROBERT DE JESUS:** Artista de Antartic Press

**JO DUFFY**: Traductor de Akira. Guionista de NESTROBBER

**BEN DUNN**: Creador de Ninja High School. Fundador de Antartic PRESS

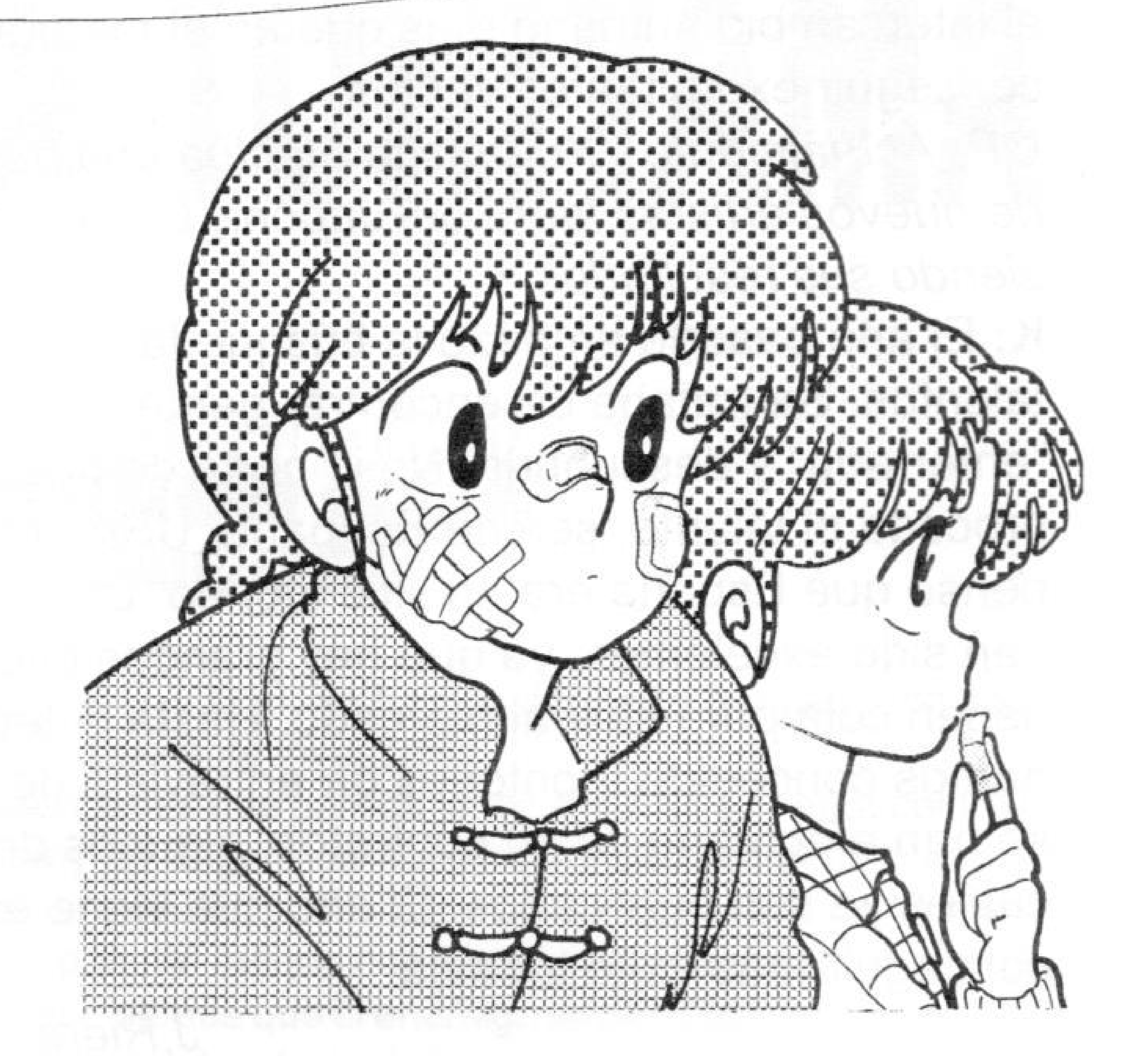
**FRED SCHODT**: Autor de Manga! MAnga! The world of Japanese COmics

**SEIJI HORIBUCHI:** Manager de Viz Comunications.

**TOREN SMITH:** Presidente del Studio Proteus

La convención disfrutaría de diferentes actos entre los que se incluían un concierto de MEGUMI HAYASHIBARA; el esperado festival de películas de HAYAO MIYAZAKI, entre las que se incluían versiones dobladas de PORCO ROSSO y MY NEIGHBOUR TOTORO y la concesión de los monótonos premios ANIME AMERICA

*Jorge Riera*



## PREMIOS ANIME AMERICA

**MEJOR SERIE DE TV (ANIME):** RANMA 1/2

**MEJOR PELICULA DE ANIMACION ORIGINAL:** VIDEO GIRL AI

**MEJOR VOZ DE ANIME:** MEGUMI HAYASHIBARA por RANMA 1/2 y VIDEO GIRL AI

**MEJOR PERSONAJE DE ANIME:** RANAMA SAOTOME

**MEJOR SERIE DE TV AMERICANA:** BATMAN

**MEJOR PELICULA DE ANIMACION AMERICANA:** ALADDIN

**MEJOR ANIME DOBLADO:** CASTLE OF CAGLIOSTRO

**MEJOR ANIME SUBTITULADO:** BUBBLE GUM CRISIS

**MEJOR MANGA ORIGINAL :** RANMA 1/2 (Rumiko Takahasi)

**MEJOR TRADUCCIÓN DE MANGA**: Ranma 1/2 -VIZ COMICS

Y finalmente, el premio **OSAMU tezuka** concedido a FRED SCHOOT por su tremendo trabajo en pro de la difusión del manga y el anime en USA y Japón



# ORION

Guión y dibujos:Masamune Shirow
DARK HORSE

De la mano de Studio Proteus y Dark Horse llega al emrcado USA otra de las obras de Masamune Shirow, Orion que, para no ser menos que sus insignes predecesoras, continua con la espectacularidad y confusión propias de este autor. Tras su lectura, una cosa queda clara: desde luego, esta obra no llega a la altura de Appleseed la, por ahora, obra cumbre de este autor aunque, sin lugar a dudas, supera a otras obras primerizas como pueden ser Black Magic, por citar un ejemplo.

Pasando al nivel gráfico, podemos decir que, aunque el dibujo tiene una calidad superior a la de otros afamados mangas, Masamune Shirow puede hacerlo mejor. Esto puede ser debido a que en esta obra se ha optado por un dibujo algo mas humorístico, pero la menor riqueza de tramados y el también menor número de detalles en algunas escenas hace que el resultado fiinal no pueda equipararse con otras de sus obras mas brillantes. En lo referente al guión, Masamune sigue haciendo de las suyas: introduce muchísimos elementos en sus historias que en ocasiones no sabe llevar y que se le escapan de las manos, contribuyendo así a la confusión del lector. Por poner un ejemplo, en esta historia Masumane ha introducido magia, ci-fi, religiones orientales, filosofia(¿?), batallitas varias, los mitos de Cthulhu e incluso la autoparodia de sus obras. Si a todo esto añadimos que Shirow sigue empeñado en explicar hasta el mas mínimo detalle con sus ya conocidos textos de apoyo ... (pueden hacer gracia, pero, de hecho, o los amas o los odias desde el principio). Todo esto contribuye a que el lector se pierda en una montaña de nombres y explicaciones. Yo reconozco humildemente que tras el número cuatro, me perdí. Esto es, a grandes rasgos, Orion, una obra con plantemientos e ideas originales , que en ocasiones están resueltas con éxito (la utilización de la magia, muy divertida), pero que en otras se resume en un lio pandimensional metafísico y todo lo que querais poner.

*M.A.Hernández Gadea*




# ALITA

ALITA, Angel de Combate
Yukito Kishiro
Miniserie de PLANETA AGOSTINI

De nuevo, Alita corrobora la ínfima calidad del ya cada vez más anodino material manga publicado en España: tan malo que parece hacho a propósito. Yukito Kishiro, claro autor influenciado por distintos artistas europeos (encabezados por Moebius) emplea de nuevo el tono y tema cyberpunk que tan comercial y acertado sa ha mostrado en las últimas oleadas de invasores japonesitos (APPLESEED, BUBBLEGUM CRISIS...)

Por lo demás, tópicos típicos del cómic japonés, más la abundante pelea principal de rigor, máxima protagonista de algunas docenas de frustantes páginas. Al dibujo, espectacularidad gráfica nipona al 100x100, a pesar de pecar de ridículos momentos.

Otro asunto es de los eternos enamorados (leáse obsesos sexuales declarados) de esta u otras protagonistas de retorcidos mangas. Pero bueno, a mí me gusta Penélope Cruz (deliciosa ella) y a ellos Madoka, Alita y Bulma. Mejor me quedo con la mía...

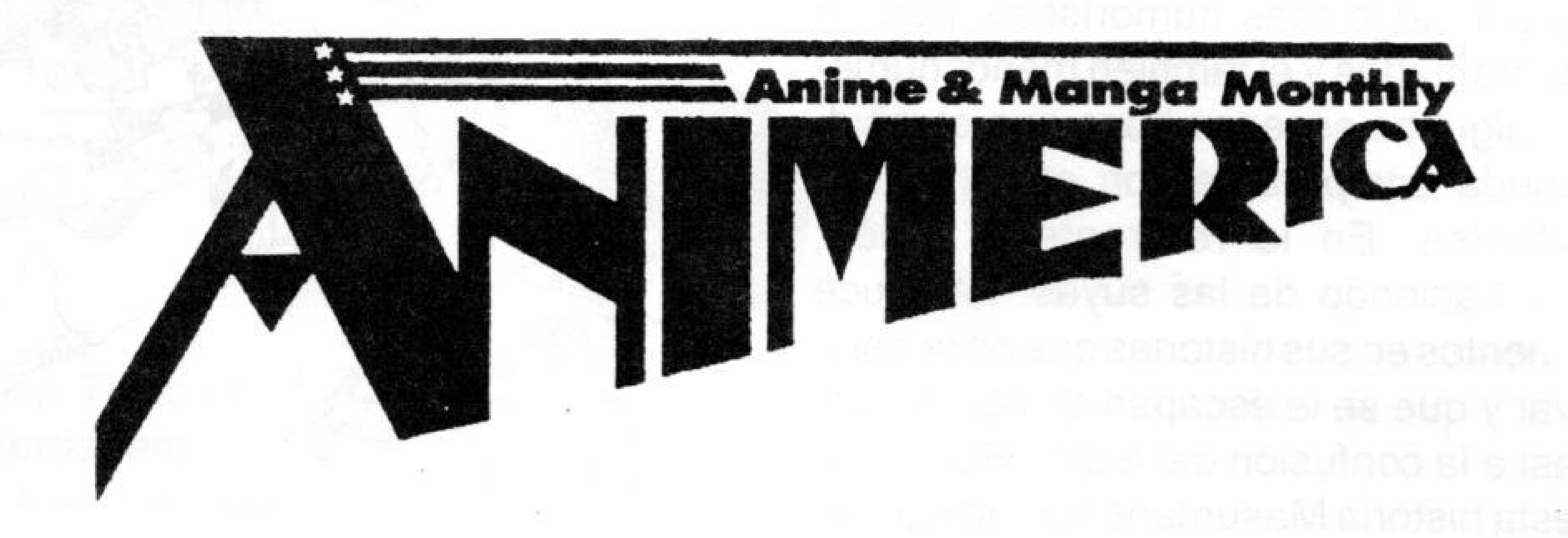
*Jorge "El engañao" Riera*



# ANIMERICA

En noviembre del pasado año, VIZ COMICS publicaba el número 0 de ANIMERICA, revista dedicada al manga y al anime, que ya tiene en su haber cinco números. Esta revista representa la gran apuesta de VIZ para hacerse con un pueto de honor en el mundillo de las revistas especializadas de USA.
Esta publicación representa una innovación en el panorama de la información sobre el manga. En USA, donde la gran mayoría de publicaciones son fanzines (algunos con presentaciones muy cercanas a la revista), y ANIMERICA representa una opción con varias similitudes a las revistas japonesas amén de una excelente presentación y un atractivo diseño.
La revista en cuestión aporta interesantes contenidos, con opiniones de auténticos expertos como pueden ser F. Schodt (autor de manga! Manga! The World of Japanese Comics) o James D. Hudnall (traductor de series para VIZ). Pero sobre todo, la revista cuenta con una gran cantidad de información y reportajes, centrados tanto en Japón como en América. También es destacable la parte dedicada a la publicación de mangas, en la que ha aparecido obras como MERMAID FOREST de Rumiko Takahashi o AD POLICE de Tony Takezaki. uno de los puntos oscuros de Animérica es que no posee una crítica muy objetiva, debido a que está respaldada por una gran editorial, y entonces ya se sabe...
La otra pega de esta revista es, sin duda alguna, la falta de artículos sobre manga si lo camparamos con los de anime. De hecho, todas las entrevistas y reportajes estñan orientados hacia la animación. Pero de todas maneras, podemos decir sin miedo a equivocarnos que ANIMERICA es una de las mejores publicacionbes que el aficionado puede encontrar actualmente para estar minimamente informado
.

*Miguel Angel Hernández Gadea*




# STRIKER

Guión y dibujos:
PLANETA AGOSTINI

Ahora que vamos conociendo poco a poco el panorama artístico japonés, es curioso encontrar que existe una gran cantidad de obras con claras influencias occidentales, como es el caso de 20001 Nights, Akira o El Puño de la Estrella del Norte. En algunos casos, esta influencia se deja ver en el grafismo que emplean los mangakas, más europeizante o americanizante, mientras que en otros se reduce al ritmo de la obra y a la forma en que se desarrolla el argumento. En Striker, The Armored Warrior nos encontramos en este último caso.
El protagonista Yu Ominae, también llamado Striker, es un agente de una organización dedicada a la búsqueda de restos arqueológicos, equipado con una armadura que le protege y triplica la fuerza. La verdad es que este tema ya está de por sí bastante sobado por el cómic americano como para que los autores japoneses consigan aportar algo innovador. Las dudas de si Striker es o no un superhéroe convencional se disipan cuando, después de un combate particularmente sangriento (y en esto se diferencian de los yanquis, ya que no se cortan un pelo a la hora de las escenas de vísceras y casquería) y en el momento de cepillarse al último maloso de turno, surge la típica frase de "si le matamos ¿qué nos hace diferente de él?". La verdad es que sólo falta el típico "Stan Lee presents". La obra en sí puede interesar a los aficionados a la ciencia ficción y, si me apuras, quizá al cómic de superhéroes, ya que la idea no es del todo mala. El problema es que en tres o cuatro episodios de nada, se intenta narrar una historia demasiado grandilocuente, con el arca de Noé por medio, encerrando poderes capaces de destruir nuestro planeta, masacres y la organización rival de turno. Esto obliga a que la acción y el desarrollo de ésta pecan en exceso de superficiales, y a que las secuencias mejor resueltas y más largas sean las de combate. Los personaje parecen no tener ni pasado ni futuro, igual que en las películas.

En el apartado gráfico no nos llevamos ninguna sorpresa: nos encontramos ante un dibujo correcto y casi siempre simple, menos a la hora de dibujar elementos como armas o la misma armadura de Striker, en los que se procede con gran detalle y minuciosidad.Como sucede a menudo, los fondos son inexistentess en la mayoría de la obra, aunque, todo hay que decirlo, cuando aparecen lo suelen hacer de un modo bastante detallado. Además, la necesidad de gran cantidad de diálogo explicativo para que se entienda de va todo el fregado en una extensión tan reducida, hace que se dependa demasiado de las viñetas que caracterizan solamente los rostros. En resumen, no se puede decir ques ea una garn obra, pero si que es mejor que la mayoría de las publicadas por Planeta Agostini.
En cuanto a la edición española, se pude decir que, en su obsesión por publicarlo todo en esa especie de tomo a medio camino entre el comic book y el prestigio, parte de los episodios (originalmente cuatro en la edición de Viz) no incluyen las portadas originales, sustituyéndose por viñetas ampliadas y coloreadas. La mala reproducción y la ya habitual pésima traducción (como muestra un botón: "Eres muy chulo para ser un mierda"), no hace más que empeorar lo que en un principio y con una presentación adecuada podría haber sido un digno producto.

*A.Serrano*




# GUNHED

Guión y dibujos: Kia Asamiya
Novela Gráfica
PLANETA AGOSTINI

Tras una larga espera, la editorial FORUM por fin se decidió a activar su línea de novelas gráfcias dedicadas al manga y, para variar, ya han comenzado con obras tan mediocres como este GUNHED.
La ya citada Forum, fiel a su regla de dar al lector lo que pide, aunque la calidad brille por su ausencia, nos trae esta obra de Kia Asamiya (aunque muy posiblemente este realizada integramente por su equipo), autor del que los lectores españoles venían pidiendo trabajos desde hace tiempo. Comenzando con la obra, bajo una lujosa presentación se esconde uno de los más desconcertantes mangas que he tenido ocasión de leer. GUNHED es un amasijo de mal distribuidas viñetas, de escenas confusas y pésimamente llevadas, en las que el color contribuye a aumentar el embrollo. La historia es bastante floja, y pese a lo que se comente en otras partes, no es más que otro cuento de batallitas entre robots.
Lo único que podemos salvar de esta obra es el dibujo, que , queramos o no, hemos de reconocer que es bastante espectacular , aunque no llega a la altura del de otras obras de Asamiya, como pueden ser Silent Mobius o Dark Angel. También hubiera sido preferible, en mi opinión, publicar la obra en el blanco y negro original, pues el color sólo contribuye a liar más las cosas.
Asi que, cuando leais este manga, no penséis en quién es el autor ni en nada de eso, cuando algo es malo, es malo , ( y GUNHED lo es sin duda alguna) aunque se le ponga mucho colorín y se presente a todo lujo.
Más les hubiera valido a los autores que antes de realizar esta adaptación, hubieran ordenado sus ideas, porque este manga es sólo recomendable para fanáticos, o para pasar un rato, ya que, se diga lo que se diga, GUNHED no es una obra fundamental, es sólo otro subproducto japonés. Ahora sólo cabe esperar que los encargados de este tinglado sepan escoger mejor las obras a publicar.

*Miguel Angel Hernández Gadea*



# XENON

Guión y dibujos: Masaomi Kanzaki
Maxiserie de 11 números BN
Planeta DeAgostini Comics

Un chico, dotado de terribles y extraños poderes, escapa de las garras de una organización secreta, quese dedica al desarrollo de tecnología militar. Y claro, los dirigentes de esa organización (unos tíos malísimos) quieren recuperar a su arma viviente. A partir de entoinces se suceden las batallas entre los perturbados ciborgs psicópatas de la organización y el chico, que quieree vengar a su pobre madre asesinada. Este es más o menos, el guión (por llamarlo de alguna forma) de esta serie "tan original". Masaomi Kanzaki nos plantea una obra con un argumento casi clásico dentro del manga, una obra con escasa pretensiones innovadoras, y enfocada hacia un lector adolescente. En cuanto al dibujo, Kanzaki es un narrador torpe, con muchas secuencias confusas (sobre todo las de acción) que casi te obligan a imaginarte lo que está pasando. Sin embargo, los dibujos en sí mismos no son malos, revelándonos a un dibujante algo caricaturista , pero con un dominio perfecto de la arquitectura y la maquinaria, sobre todo cuando se molesta en añadir tramas de gris.

XENON es, en definitiva, un producto destinado a entretener. Pese a sus muchos defectos, gustará a todos los aficionados al manga de acción y ciencia ficción. Todos los elementos clásicos de este género están aquí: acción a raudales, multitud de aparatos hitech, humor, drama. . todo esto condimentafo con unas gotas de erotismo y unos cuantos litros de sangre. Concluyendo: una historia que puede ser agradable de leer , si no se le exige demasiado. Y punto

*Alberto Zahonero*



# VERSION

Guión y dibujos: Hishashi Sakaguchi.
DARK HORSE

No ha acabado de aparecer el volumen 1 en los USA de la mano de Dark Horse, y en cinco episodios aparecidos hasta la fecha es una búsqueda por parte de los protagonistas.

El detective joven y tonto que proporciona el toque divertido a la serie ; la chica inteligente, seria y atractiva en una intriga que se va desvelando poco a poco y que por ahora se mantiene como interesante.

La narración más alla de los rasgos de los personajes, muy occidental, lo que en muchos casos significa que todas las viñetas tienen un fácil emplazamiento en el tiempo y que las secuencias se siguen fácilmente.

Como muchos otros de sus compatriotas Sakaguchi tiene una especial predilección por la maquinaria, el futuro y la ciencia ficción, pero a pesar de alguna engorrosa descripsción técnica, es un elemento no decisivo y que no impide el avance de la búsqueda y el descubrimiento.

*V. Tornasol*



# VIRTUAL JUMP

SHUEISHA Editorial
Varios autores
Revista aperiódica, nº8

Hace unos meses apareció en el mercado nipón una nueva publicación de la factoría SHUEISHA, en la que el mundo del videojuego es analizado en cada página. Novedades, tanto en software como en hardware, son anunciadas en primicia absoluta en una revista que quizás pasaría desapercibida , entre tantas como hay, sino fuera por una pequeña pero al vez inmensamente gratificante característica: el creador de la archiconocida Dragon Ball, Akira Toriyama, presenta en cada número una nueva serie que realiza periódicamente junto a su equipo Bird Studio.
El primer manga que el artista publicó en esta revista fue la continuación de la obra que lo lanzó a la fama, Dr. Slump. Nuevas aventuras que transcurren alrededor de la familia Norimaki, que ha crecido en número y alrededor claro está, de la que fue y sigue siendo la estrella: ARALE. En siguientes números, Tori presentó nuevas obras, Dub & Peter One y Go! Go! Ackman, series que serán analizadas más detalladamente en esta misma revista. Además de Toriyama, varios artistas presentan espectaculares mangas en la revista cuyo nombre ya os sonará a algunos: VIRTUAL JUMP. El factor más destacable de este nuevo superventas es que los mangakas han publicado sus series en color y quizás el único punto en contra es su aperiodicidad.

*Salvador Pérez Cuñat.*




# MAI

Guión: Kazuya Kudo
Dibujo: Ryoichi Ikegami
PLANETA AGOSTINI COMICS

¿Y esta es una de esas colecciones de "culto" de las que nadie debe perderse y de las que no pueden faltar en ninguna biblioteca? ¿Una de esas obras para las que no pasa el tiempo? ¡NAAAH! MAI es una serie más de mangas. Una de esas que PLANETA nos lleva intentando enganchar desde hace ya un año, de forma facilona y vulgar. Una de esas que el sr. Moliné y el sr. Díaz nos suelen remitir paradójicamente como a "obras maestras del tebeo japonés". Y no, por mucho que lo deseemos, no es así. MAI es una obra sencilla, quizás fallidamente pretenciosa, pero sencilla y simple al fin y al cabo.
Los poderes psi en los que intenta basarse MAI no son más que un mero vehículo para la consumación de una nueva y típica aventura de acción nipona. una de esas aventuras tan mutuamente parecidas, tan ridículamente pegajosas.
En lo que respecta a los autores, Ikegami demuestra de nuevo lo eficaz de su narrativa, totalmente aceptable a la vez que aburrida debido a su continua repetición de esquemas y personajes. A la vez, Kudo resuelve rápidamente la historia (que no de forma corta) intentando mediocremente dotar de sentimientos y personalidad a los protagonistas de la trama principal, provocando torpemente el desquite total e irrevocable de la más mínima pizca de inteligencia que en alg·n momento la serie pudo llegar a poseer.
CONCLUSIÓN: Obra simple que no correcta, para paladares gastados y sin sentido del gusto. tan vacua como prescindible.

*Jorge Riera*



# Querido Otaku:




**¿Quieres ser tan famosos como Akira Toriyama?**
**¿Aparecer en una de las revistas de manga más famosas del mundo?**
**AHORA PUEDES!**
**Mándanos tus dibujos, artículos, comentarios, ideas, quejas, lo que te de la gana!!**
**Nosotros te lo publicaremos (si vivimos para contarlo)**
**Esperamos tus colaboraciones en:**

***Correo OTAKU***
***Librería Imágenes***
***Pelayo, 14***
***46007 Valencia***


IMAGENES
COMICS





